

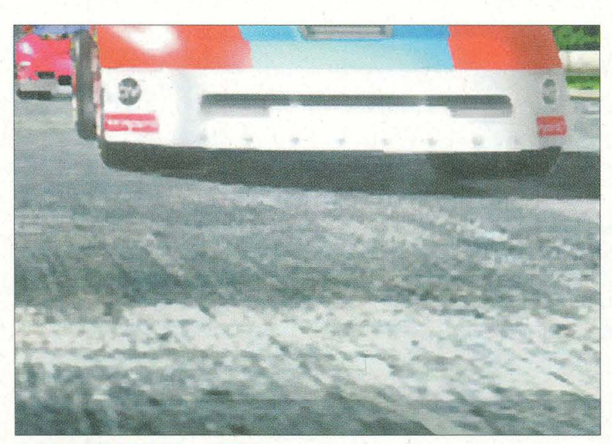
5/2001
9. Jahrgang / Ausgabe 91
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PS ONE • PS2 • NINTEN 64 • DREAMCAST
XKLUSIV
PREMIERE IN SEATTLE
Xbox: Die Spiele
Halo • Project Gotham
Azurik • Nightcaster
Alone in the Dark 4
Ursprung des Grauens:
Gänsehaut garantiert
KONAMIS KRIEGSERKLÄRUNG
Ring of Red
Der Strategie-Hammer:
Exklusiv für PS2
DREAMCAST UND N64 IM SPIELERAUSCH
Sie leben!
74% Battle for Naboo
91% Banjo-Tooie
94% Conker's Bad Fur Day
NEU Crazy Taxi 2
79% Project Justice
NEU Confidential Mission
05
4 398044 105901




# MIT VOLLGAS IN DIE ZUKUNFT

Auch wenn der Jahreswechsel schon ein Weilchen her ist, eines der wildesten Videospieljahre hat nun endgültig begonnen: Microsoft läutete diesen Monat auf dem hauseigenen Gamestock-Festival mit der Vorstellung acht spielbarer Xbox-Titel den Kampf der Giganten ein. Erfreulich dabei: Noch wird bei dem Windows-Konzern Wert darauf gelegt, dass es sich bei der Software nicht um plumpe PC-Umsetzungen handelt, wie wir sie so oft auf dem Dreamcast sehen mussten. Die Xbox soll kein abgespeckter Rechner fürs Wohnzimmer werden, sondern eine eigenständige Konsole mit exklusiven Titeln, die die Hardware herausfordern. Was eine illustre Gruppe von Entwicklern auf dem High-Tech-Gerät bereits zustande gebracht hat, lest Ihr ab Seite 10.

Doch das ist alles erst der Anfang: Mit diesem Heft wird der große Messe- und Neuheiten-Marathon eingeläutet, der uns und Euch bis Jahresende bei Atem halten wird. Tokyo Game Show, E3, Game Developer's Conference Europe und ECTS – die kommenden Monate versprechen Jet Lag, wunde Füße und knappe Freizeit für die MAN!ACs, aber eben auch ein faszinierendes Übermaß an neuen Spielen, neuen Systemen und neuen Pfaden, die das Konsolenhobby einschlagen wird. Wir hoffen, dass Ihr mit uns am Ball bleibt.


Daytona USA 2001 (Sega, 2001)

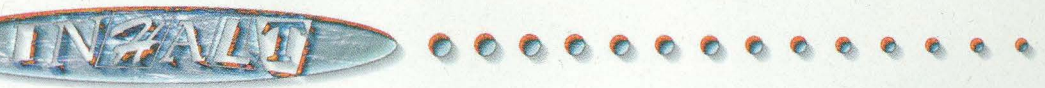
Doch wozu sehnsüchtig in die Zukunft blicken, wenn es schon jetzt genug zu spielen, lesen und staunen gibt. So schwillt endlich die Welle hochwertiger PS2-Software der zweiten Generation an: "Extermination" (ab Seite 24) und "Ring of Red" (ab Seite 16) beweisen, dass die 128-Bit-Konsole (bzw. die PS2-Entwicklerschar) zu mehr fähig ist, als alten Hüten einen neuen Schnitt zu verpassen. Obwohl ja erprobte Konzepte und Ideen mit der entsprechenden Sorgfalt präsentiert auch heute noch beeindrucken können. "Alone in the Dark – The new Nightmare" (ab Seite 6) zeigt, was sich aus dem xmal geklonten Survival-Horror-Konzept herausholen lässt – und das sogar auf einer in die Jahre gekommen Hardware wie der PSone.

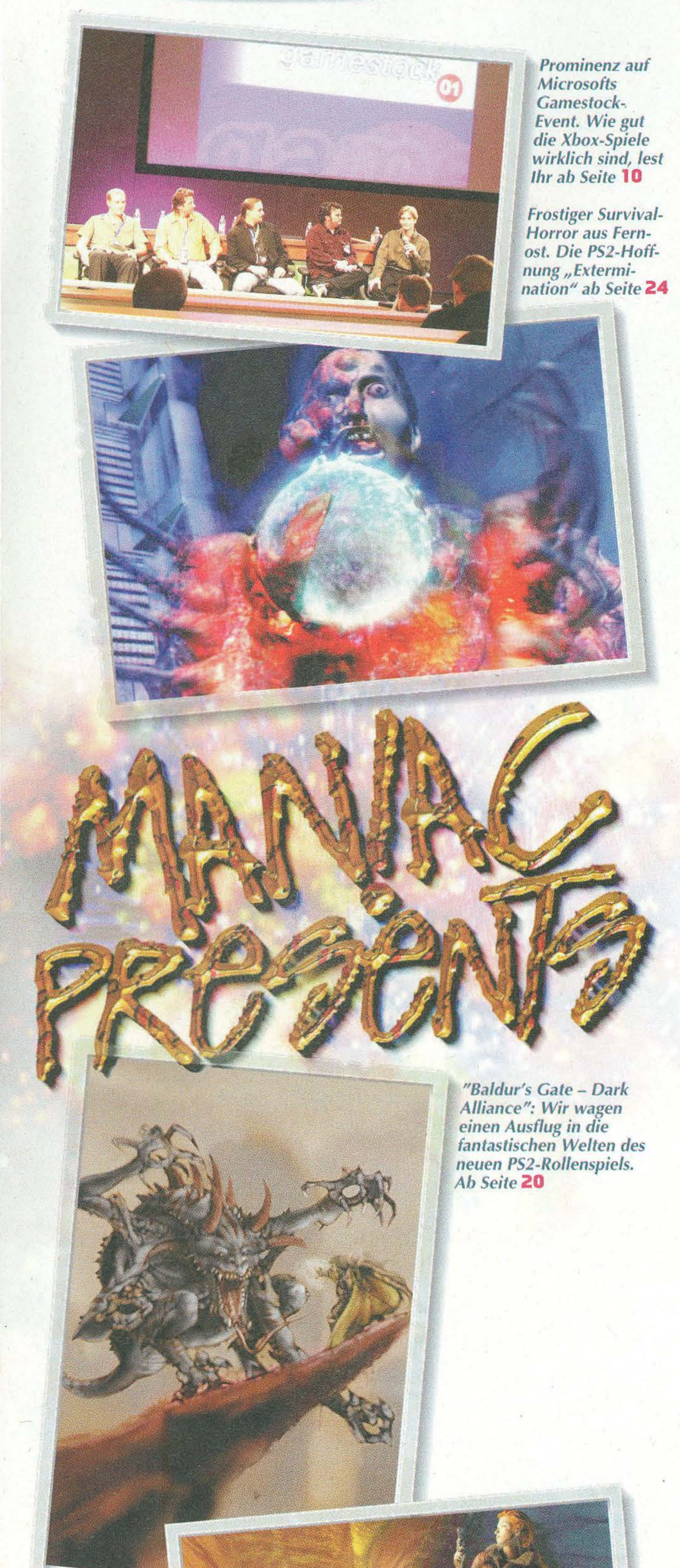
Langer Rede kurzer Sinn: Der Spielefrühling treibt dicke Knospen sowie prächtige Blüten, und einen gewohnt bunten Ausflug in die Konsolen-Flora findet Ihr auf den folgenden Seiten Eurer MAN!AC.




**Der Treffpunkt für "Phantasy Star Online"-Spieler: Wie kann ich ein Backup meines "PSO"-Helden anfertigen? Wo verabrede ich mich mit meiner Party? Was verfüttere ich am besten an meinen Mag? Auf all diese Fragen findet Ihr jetzt im Internet Antwort. Dank unserem fleißigen Webmaster Andreas Ulrich gibt es seit kurzem unter www.maniac-online.de einen eigenen Bereich für alle "PSO"-Süchtigen. Hier lassen sich nicht nur in einem Forum brennende Fragen an Experten stellen, Ihr könnt auch seltene Items tauschen oder verauktionieren und Euch in einer Heldengalerie verewigen. Natürlich ist dieser MAN!AC-Online-Service kostenlos – Ihr zahlt also nur Eure Telefon- bzw. Provider-Gebühren.**






Prominenz auf Microsofts Gamestock-Event. Wie gut die Xbox-Spiele wirklich sind, lest Ihr ab Seite **10**

Frostiger Survival-Horror aus Fernost. Die PS2-Hoffnung „Extermination" ab Seite **24**

"Baldur's Gate – Dark Alliance": Wir wagen einen Ausflug in die fantastischen Welten des neuen PS2-Rollenspiels. Ab Seite **20**

Jetzt wird's düster: "Alone in the Dark 4" verursacht Grusel auf (fast) allen Systemen, ab Seite **6**

Frisches Kanonenfutter für den Dreamcast: Bildschirm-Cops zücken ab Seite **22** die Lightgun.

# NEWS



# FEATURE



# TIPPS & TRICKS



# RUBRIKEN

# PAL-TESTS



# IMPORT-TESTS






*Rare hat ein Herz für Bären und Jump'n'-Run-Süchtige: "Banjo-Tooie" ab Seite 70*

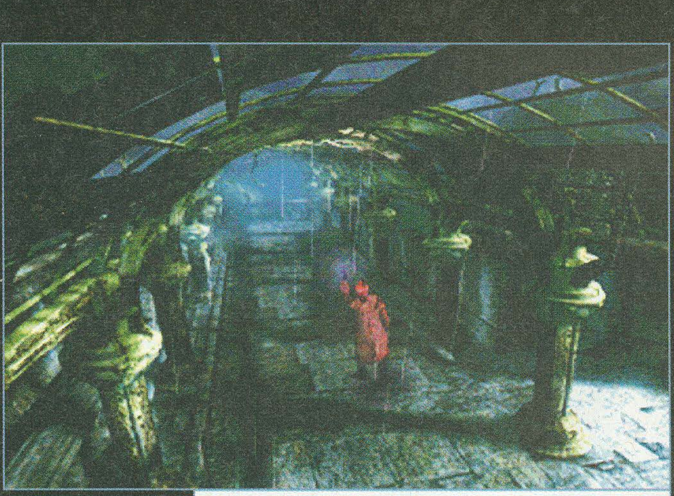
*Das innovativste Spiel seit Jahren: "Conker's Bad Fur Day" im XXL-Test ab Seite 56*

*Rätselhafte Zeitreise in einer deutschen Kleinstadt: "Shadow of Memories" ab Seite 62*

*Kurt fliegt erneut in "MDK 2 Armageddon" ab Seite 74*

*Der Krieg der Sterne geht auf PS2 weiter: "Star Wars Starfighter" ab Seite 50*

*Trotz 16-Bit-Optik ein knallhartes Vergnügen. Den Import-Test von "Fire Pro Wrestling D" gibt's ab Seite 48*



Gewächshaus des Grauens: Die Render-Hintergründe sind von beeindruckender Qualität und Atmosphäre.

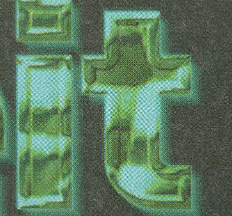


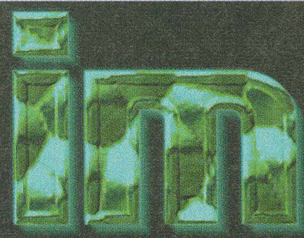
Nach ein paar gezielten Schüssen badet der Bluthund im eigenen Saft. Die aggressiven Köter sind noch die dankbarsten Feinde, denen Ihr auf 'Shadow Island' begegnet.

# Zu zweit im

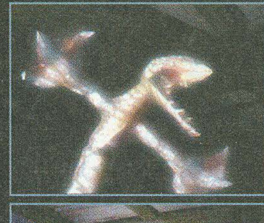
**Teil 4 des Horror-Klassikers "Alone in the Dark" nähert sich mit geraumer Verspätung der Fertigstellung. MAN!AC gruselte vor Ort Probe.**

Diese durch hämmerndes Herzklopfen unterlegte Szene kennen Fans aus dem ersten "Alone in the Dark".





Erschreckende Visionen: Die Hauptfiguren Edward Carnby und Aline Cedrak werden beizeiten von grässlichen Halluzinationen gequält.



Survival-Horror-Fans haben allen Grund zur Freude: Schon bald wird es wieder genug Stoff zum Fürchten geben – und das auf gleich fünf Plattformen. "Alone in the Dark: The new Nightmare" erscheint nicht nur wie ursprünglich geplant auf PSone und Dreamcast, die Kreaturen der Hölle werden auch auf der PS2, dem PC und dem Game Boy entfesselt. Als einziges deutsches Magazin durfte die MAN!AC sich beim französischen Entwickler Darkworks von der Qualität der beinahe fertig gestellten 32-Bit- und Sega-Versionen überzeugen – die PS2-Umsetzung entsteht beim englischen Team Spiral House ("Silver").

Abgesehen vom Game Boy ist es ziemlich egal, auf welcher Konsole Ihr vom neuen Albtraum geplagt werdet: Außer in optischen Belangen gleichen sich sämtliche Versionen wie ein halb verwester Zombie dem anderen. Doch halt: Im Gegensatz zu Capcoms "Resident Evil"-Schockern steuern die lebenden Toten nur einen kleinen Teil des Grauens bei, das Euch bei "Alone in the Dark" erwartet. Wie schon bei den Vorgängern lehnen sich Story, Atmosphäre und Monsterzoo an die wahnwitzigen Fantasien des Schriftstellers H.P. Lovecraft an. Das unsagbar Böse begegnet Euch oftmals in Form bizarrer Bestien, die Spielumgebung erinnert an ein klassisches 'Gothic Horror'-Szenario.

Dabei wurde die neue Episode vom beginnenden 20. Jahrhundert in die Jetztzeit versetzt: Im FMV-Vorspann, der stark an den mystischen Dauerbrenner "Akte X" erinnert, werdet Ihr mit dem Privatdetektiv Edward Carnby bekannt gemacht. Ein Freund des parapsychologisch erfahrenen Schnüfflers ist auf einer geheimnisvollen Insel verschwunden, begleitet von der knackigen Archäologin Aline Cedrak macht er sich gen 'Shadow Island' auf. Doch bereits die Anreise in der Propellermaschine wird holprig: Über der Insel greift ein grauenvolles Wesen das Flugzeug an, mittels Fallschirm landen die beiden Detektive leicht lädiert am Einsatzort. Hier beginnt Eure Arbeit mit einer grundlegenden Entscheidung: Ihr dürft wählen, mit welchem Charakter Ihr

## Altmeister des Grauens

Die Werke Lovecrafts (1890-1937) inspirierten zu "Alone in the dark"

**OBWOHL H.P. LOVECRAFT** zu Lebzeiten niemals in Buchform publiziert wurde, beeinflusste der amerikanische Autor mit seinen mythischen Grusel-Geschichten ganze Generationen von Schriftstellern und Filmemachern. Seine Werke, in denen er ein bizarres Universum machtvoller Monstrositäten schuf und psychologisch geschickt latente Angstzustände beim Leser hervorrief, wurden hauptsächlich in Groschenheftchen wie 'Weird Tales' abgedruckt. Durch Literaturangaben, bei denen er geschickt echte okkulte Werke neben fiktive Bücher stellte, gab er seinen Geschichten einen realistischen Anstrich (bestes Beispiel ist das berühmte Necromonicon, das allein Lovecrafts Phantasie entsprang). Neben der "Alone in the Dark"-Reihe diente seine Horror-Welt und der Cthulhu-Mythos bereits etlichen anderen Spielen als Inspirationsquelle. So erschienen Ende der 80er-, Anfang der 90er-Jahre diverse Adventures, die sich an den düsteren Lovecraft-Geschichten anlehnten – Infocom lieferte mit "The lurking Horror" (1987) ein reines Textabenteuer, von EA kamen "The Hound of Shadow" (1989) und "Daughter of Serpent" (1992). Zudem blieb der ursprüngliche "Alone"-Entwickler i-Motion dem Mythos treu: Die Grafik-Adventures "Prisoner of Ice" und "Shadow of the Comet" entführten den Spieler ins antarktische Eis und nach Neu-England, um dort den Kampf gegen den Cthulhu-Kult aufzunehmen. Fans finden zudem im PSone-Strategietitel "X-Com: Terror from the Deep" manche Kreaturen, deren Namen den Lovecraft-Wesen verdammt ähnlich sind...





Starker Lovecraft-Einschlag: Das deutsche Team Fishtank arbeitet gerade am PC-Horrorspiel "Call of Cthulhu: Dark of Earth".

Edwards einzige Möglichkeit, in die bedrohliche Villa zu gelangen, beschert ihm feuchte Beinkleider. Hartnäckige Monstrositäten unterwegs ebenfalls...

# Dunkeln

Was für eine Unordnung: Um in dem Chaos brauchbare Gegenstände zu finden, benutzt Ihr Eure Taschenlampe.

"Resident Evil" lässt grüßen: Grunzende Zombies stürzen sich mit wankendem Schritt auf den Helden. Eine Schrotflinte käme jetzt gerade recht.

Aline ist zunächst unbewaffnet: Zum Glück haben's die Kreaturen nicht so mit grellem Licht – mit der Lampe vertreibt Ihr die Biester.

das Abenteuer angeht – Edward, der in einem kleinen Wäldchen zu Boden gekommen ist, oder Aline, die es aufs Dach eines düsteren Herrenhauses verschlagen hat. Zwar haltet Ihr mit Eurem Partner über Funk Kontakt und begegnet dem anderen im Spielverlauf einige Male, prinzipiell gehen die beiden Figuren aber getrennte Wege. Laut Darkworks unterscheiden sich zirka 75 Prozent des Spiels, zweimaliges Durchzocken von "Alone in the Dark" ist also Pflicht.

## Licht ins Dunkel

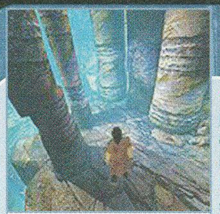
Wählt Ihr Edward, habt Ihr sogleich einen entscheidenden Vorteil. In dessen Ledermantel steckt nämlich ein Doppeltrommel-Revolver, mit dem Ihr Euch von Beginn an Eurer Haut erwehren könnt. Aline ist dagegen nur mit einer Taschenlampe ausgerüstet und muss bis zum Auffinden geeigneten Verteidigungswerkzeugs ihr Heil in der Flucht suchen. Allerdings wäre es schade, wenn Ihr mit Euren Charakteren Hals über Kopf durch die gerenderten Hintergründe stürzen würdet, denn die erstrahlen (im wahrsten Wortsinn) dank eines ganz besonderen Effekts. Mit Eurer Taschenlampe durchbrecht Ihr die Düsternis auf eine Weise, wie Ihr es noch nie auf der PSone gesehen habt. Der Lichtkegel erhellt die plastisch wirkende Umgebung realistisch, Schattenwürfe zeichnen sich ab und spiegelnde Flächen werfen den Schein zurück. Via Analogstick leuchtet Ihr sämtliche Ecken aus, was Ihr auch pedantisch tun solltet, denn nur so findet Ihr wichtige Utensilien oder Schalter. Gibt es irgendetwas einzusammeln bzw. genauer unter die Lupe zu nehmen, so blinkt das Objekt im Schein der Handheld-Funzel. Selbst wenn flackernde Lampen einen Raum bereits erhellen, dient die Taschenlampe dem Aufdecken von Geheimnissen. Bei Eurem Trip durch muffige Zimmer, regenverhangene Natur, unterirdische Gangsysteme oder vergessene Friedhöfe gibt es reihenweise Gegenstände zu entdecken. So freut Ihr Euch über ein gutes Dutzend Waffen, die




Einen Spielstand könnt Ihr nur auf Memory Card ablegen, wenn Ihr ein 'Amulet of Saving' besitzt.

Schockeffekt: Blutrünstige FMV-Zwischensequenzen werden unvermittelt eingestreut.

# Allein in klein


Wie auf Heimkonsolen wird zwischen den Bildschirmen umgeschaltet

**"ALONE" AUF ALLEN KANÄLEN:** Auch in tragbarer Form werdet Ihr in der Rolle des Edward Carnby das Geheimnis um den Tod Eures Freundes und die mysteriöse Schatteninsel lösen dürfen. Die Story der Game-Boy-Color-Version lehnt sich stark an die Konsolenfassungen an, und auch die Aufmachung des Abenteuers erinnert an PSone & Co. In der Rolle des Privatdetektivs (Aline ist nicht spielbar, steht aber über Funk mit Euch in Verbindung) wandert Ihr in räumlicher Umgebung von Standbild zu Standbild, befördert haufenweise Gegenstände in Euer Inventory und guckt Euch durch Druck auf den B-Button bestimmte Details genauer an. Allerdings lauft Ihr im Handheld-Adventure ohne Taschenlampe herum – für ausgefeilte Lichteffekte ist die antike Hardware dann doch nicht geschaffen. Für Game-Boy-Verhältnisse sieht die Grafik aber hervorragend aus, Standbilder von ähnlicher Qualität konnten wir bislang nur beim tragbaren "Resident Evil" sichten, das es leider nie bis zur Verkaufsversion geschafft hat. Kämpfen dürft Ihr beim Mini-"Alone in the Dark" übrigens auch: Trefft Ihr ein Monster, wird in einen Kampfbildschirm umgeschaltet, in dem Ihr auf primitive Weise herum ballert. Die dichte Story und die exquisite Optik machen den Pseudo-Actionpart aber bei Weitem wett.


Mit diversen Waffen nietet Ihr auf einem Kampfbildschirm die Monster um

im Spielverlauf Euer Inventory anfüllen – von der dreiläufigen Schrotflinte über einen Granatwerfer bis zur Plasmawumme. Das Auftauchen der meist dringend benötigten Medi-Kits und Munitionspäckchen richtet sich ganz nach Eurer Leistung: Bemerkt das Spiel, dass Ihr enorme Überlebensprobleme habt, werden mehr hilfreiche Goodies auf Eurem Weg platziert. Ein Gegenstand ist besonders wichtig: Das 'Amulet of Saving' erlaubt Euch das Speichern Eures Spielstands – Erinnerungen an die unseligen "Resident Evil"-Farbbänder werden wach.





Die 128-Bit-Optik von "Alone in the dark" bietet neben höherer Auflösung und feineren Texturen auch Echtzeitschatten

## Licht aus, Gänsehaut an

Nicht nur das düstere Szenario dient einer satten Gruselatmosphäre: Plötzlich auftauchende Bluthunde, die sich bellend und zähnefletschend auf Euch stürzen, sorgen für Schockeffekte, FMVs von sporadisch auftretenden, grausigen Visionen der Spielfiguren verwirren Euch. Erhöht wird die pausenlose Anspannung von über 20 Musiktracks, die mal dissonant vor sich hin plätschern, mal den Herzschlag durch knarzige Industrial-Beats beschleunigen. Hinzu kommen an die 400 Soundeffekte – allein 60 verschiedene Schrittgeräusche sorgen für die realistische Untermalung Eurer Nachtwanderung. PS2-Nutzer lassen dabei als einzige sinnvoll ihr teures Hifi-Equipment zur Geltung kommen: Für die Sony-Konsole ist eine Dolby-Surround-Abmischung geplant.



Rätsel pflastern Euren Weg: Codes, die Türen oder Geheimfächer öffnen, müsst Ihr erst finden, Herumprobieren gilt nicht.

Zur Gestaltung der Polygonmodelle wurden für jeden Hauptcharakter Pappmaché-Köpfe in Lebensgröße angefertigt

Da "Alone in the Dark: A new Nightmare" sehr viel weniger Action-orientiert sein wird als die Capcom-Kollegen, legen die Entwickler hohen Wert auf klassische Adventure-Tugenden wie die sorgfältige Erkundung der Umgebung und das Lösen knackiger Kopfnüsse. Nur wer sich genau umsieht, Gemälde betrachtet, Schubladen durchwühlt und herumliegende Bücher wälzt, kommt ohne frustreiches und langwieriges Herumprobieren weiter. Ein bisschen Zeit solltet Ihr dennoch mitbringen: Etwa 15 Stunden sind erfahrene Abenteurer je Spielfigur beschäftigt, zudem wird mehrmaliges Durchzocken mit einigen kleinen Überraschungen belohnt. Stellt Euch schon mal auf gruselige Frühsommernächte ein. *sf*

**Alone in the Dark!**

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PSone, DC, PS2
D-RELEASE: ab Mai



Glorreiche Rückkehr: Dichte Atmosphäre, tolle Lichteffekte und hübsche Renderoptik werden dem legendären Namen gerecht.

# "WIR WOLLEN DIE JAPANER ÜBERHOLEN"

***Guillaume Gouraud hat vor drei Jahren mit Antoine Villette das Team Darkworks gegründet. MAN!AC sprach mit ihm über das ambitionierte Erstlingsprojekt.***

**Wie kam eigentlich Infogrames auf die Idee, Euer junges Team mit der Neuauflage von "Alone" zu betrauen?**

GUILLAUME: Eigentlich wollten wir nach der Gründung von Darkworks das Spiel "1906 – An antarctic Odyssey" für Dreamcast und PS2 entwickeln. Den Prototyp haben wir Infogrames gezeigt, die aber wollten jemanden, der ihnen ein neues "Alone in the dark" programmiert. Nachdem wir ihnen in sechs Monaten das Ganze projektiert hatten, wurden wir mit der Entwicklung beauftragt. Der Team-Name 'Darkworks' hat übrigens nichts mit dem Spiel zu tun – das war reiner Zufall.

**Welches Publikum wollt Ihr mit der Neuauflage eigentlich erreichen?**

GUILLAUME: Wir wollen das optimale Survival-Horror-Spiel für die erwachsene Spielergemeinde schaffen. Wir zielen natürlich auf "Silent Hill" bzw. "Resident Evil" und versuchen in puncto Qualität mit den Japanern gleichzuziehen oder sie zu überholen.

**Und was ist aus "1906" geworden? Das Spiel soll ja gerüchtehalber exklusiv für die Xbox erscheinen.**

GUILLAUME: Die Gerüchte stimmen. Wir stecken gerade mit einem Publisher in Verhandlungen.

**Wo kommt es, dass Ihr nur die PSone- und die Dreamcast-Version entwickelt?**

GUILLAUME: Wir sind zwar mittlerweile ein Team von 50 Leuten, wir haben aber einfach nicht die Zeit für sämtliche Umsetzungen. Zudem ist die PSone mein Favorit, weil sie die härteste Entwickler-Plattform ist. Wir haben andauernd mit Problemen wegen des begrenzten Speichers zu kämpfen – das macht die Arbeit spannend.

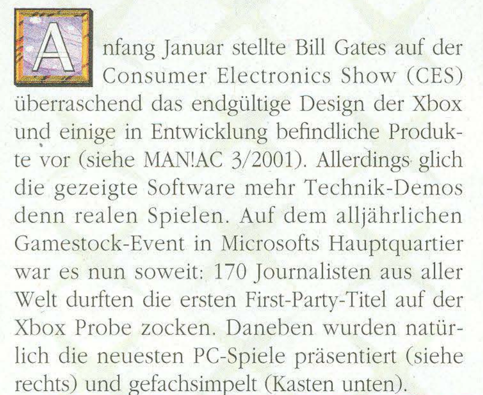
**Wie werden sich die Versionen unterscheiden?**

GUILLAUME: Bis auf die Optik und Dolby Surround auf der PS2 überhaupt nicht. Bei den Next-Generation-Fassungen haben wir eine höhere Auflösung und Echtzeitschatten. Architektur, Story, Scripting etc. bleiben gleich, da wir die Kerndaten für sämtliche Versionen verwenden.

# Gamestock 2001
# Im Zeichen des X



***Microsoft lässt die Katze aus dem Sack und präsentiert die ersten spielbaren Xbox-Titel. MAN!AC war vor Ort in Redmond, Washington.***





Schauplatz der Gamestock-2001-Veranstaltung war das Microsoft Conference Center in Redmond

Anfang Januar stellte Bill Gates auf der Consumer Electronics Show (CES) überraschend das endgültige Design der Xbox und einige in Entwicklung befindliche Produkte vor (siehe MAN!AC 3/2001). Allerdings glich die gezeigte Software mehr Technik-Demos denn realen Spielen. Auf dem alljährlichen Gamestock-Event in Microsofts Hauptquartier war es nun soweit: 170 Journalisten aus aller Welt durften die ersten First-Party-Titel auf der Xbox Probe zocken. Daneben wurden natürlich die neuesten PC-Spiele präsentiert (siehe rechts) und gefachsimpelt (Kasten unten).

## Xtrem professionell

Dass Microsoft Erfahrung im Software-Business hat, wurde von der ersten Minute an klar: Die Eingangs-Präsentation der PC-und Xbox-Titel verlief in einem Kino-ähnlichen Meeting-Raum – während die Redakteure langsam eintrudelten, gab ein Profi-DJ sein Können zum Besten. Mit einiger Verspätung startete schließlich der Gamestock-2001-Event, untermalt von ohrenbetäubender Musik. Die Präsentation leitete der gut gelaunte "Frogger"-Erfinder Ed Fries (jetzt Vizepräsident der Microsoft Game Division), der seit nun 15 Jahren im Bill-Gates-Imperium seine Brötchen verdient. In seiner kurzen Ansprache philosophierte er u.a. über die Zukunft der Video- und Computerspiele sowie die Rolle der First-Party-Entwickler: Er ist der Meinung, dass diese eine gewisse Vorreiterrolle übernehmen und Risiken nicht scheuen sollten. Vielmehr ist deren Auftrag, die Grenzen einer Plattform hinsichtlich innovativer Spielprinzipien sowie Optik auszuloten und andere Entwickler-Teams damit anzuspornen – hoffen wir, dass dieser hehre Wunsch in Erfüllung geht.

In den folgenden zwei Stunden gaben sich PC- und Konsolen-Entwickler die Klinke in die Hand und präsentierten auf einer mehrere Meter großen Leinwand ihre Produkte für das Jahr 2001. Von den acht vorgestellten Xbox-Titeln, die laut Ed Fries auf einem Developer-Kit mit nur halber Xbox-Leistung liefen, stachen zwei Spiele besonders hervor: Zum einen zeigte Oddworld-Mitbegründer Lorne Lanning, dass hinter seinen oft hochtrabenden Worten auch Taten stehen – das Xbox-"Oddworld: Munch's Oddysee" sah um Längen besser aus als die auf der letztjährigen E3 vorgestellte PS2-Version. Für das abgedrehte Helden-Duo Abe und Munch hat sich der Umstieg auf die Microsoft-Konsole definitiv gelohnt! Zum zweiten überzeugte Bungies Ego-Shooter/Action-Mix "Halo" mit atemberaubender Optik und dramatischer Aufmachung: Die Shootouts mit den Aliens beeindruckten mit dynamischen Lichteffekten, superben Texturen und spannendem Level-Aufbau – ein gewaltiger Sprung gegenüber der aktuellen PS2-Konkurrenz.

Nach der zweistündigen Präsentation aller Titel standen die Entwickler für Interviews und die Spiele zum eingehenden Ausprobieren bereit. Die Kernaussagen der interessanten Podiumsdiskussionen lest Ihr in dem Kasten auf dieser Seite, die ersten Spieleindrücke folgen im Anschluss.

## Hitzige Gesprächsrunde



Illustre Gesprächsrunde: Alex Garden, Jordan Weisman, Lorne Lanning, Tim Schafer, Ed Fries (v.l.n.r.).

**ABSEITS DES HEKTISCHEN MESSE-TRUBELS** fanden zwei äußerst interessante Podiumsdiskussionen mit bekannten Personen aus der PC/Videospiel-Branche statt. Das erste Gesprächsthema lautete 'Die Zukunft der PC-Spiele'. Was sich für Konsolen-Fans erstmal uninteressant anhört, uferte schnell zu einem Rundumschlag über die Zukunft digitaler Unterhaltung aus und Diskussionsleiter Ed Fries hatte alle Mühe, die Teilnehmer unter Kontrolle zu halten. Alle waren sich allerdings darüber einig, dass sich künftige PC-Produkte einige Scheiben von guten Konsolen-Spielen abschneiden können: "Da Konsolen nur über limitierte Möglichkeiten verfügen, müssen die Designer sich auf wenige Aspekte konzentrieren und diese perfekt ausarbeiten. Davon können wir einiges lernen!", so Lead Designer Alex Garden ("Sigma") von Relic Entertainment. Der zweite Punkt, der einhellig gefordert wurde, ist größere Zugänglichkeit für Videospiele: "Wir Entwickler haben in den letzten Jahren das Publikum oft aus den Augen verloren. Unsere Spiele sind häufig zu komplex aufgebaut und kompliziert zu bedienen. Wir müssen unsere Produkte wieder zugänglicher für den Massenmarkt machen – dem Käufer nicht nur ein gutes Spiel vorsetzen, sondern ihm ein unvergessliches, bezwingbares Erlebnis bescheren.", merkte Chris Taylor (Präsident/Designer von Gas Powered Games) an. Alex Garden brachte die Diskussion über Zugänglichkeit schließlich auf den Punkt: "Ich habe noch nie jemanden getroffen, der sich ein Sequel nicht kaufen würde, weil er den Vorgänger durchgespielt hat!".

**DIE ZWEITE GESPRÄCHSRUNDE** bestand größtenteils aus Teilnehmern der ersten Gruppe und so wurde das eigentliche Thema 'Spiele als Mainstream-Unterhaltung' nur kurz angeschnitten und weiter über die Videospiel-Zukunft diskutiert. Auf die Publikumsfrage 'Verliert die Spiele-Industrie nicht einiges von ihrer Faszination, wenn die Titel immer zugänglicher und simpler werden?' antwortete Alex Garden: "Wir können erfolgreich sein und trotzdem gute Produkte mit Tiefgang entwickeln – das schließt sich doch nicht aus! In der Filmbranche ist Steven Spielberg ein gutes Beispiel für kommerziellen Erfolg und anspruchsvolle Unterhaltung." Alex Garden weiter: "Wir sollten dem Käufer unnötige Hindernisse wie unglückliche Kameraführung und unlogische Rätsel ersparen. 'Shenmue' ist ein sehr gutes Beispiel: An besonders kniffligen Stellen erhält der Spieler auf wiederholtes Nachfragen immer konkretere Hinweise zur Lösung eines Problems – das Frustpotenzial sinkt dadurch erheblich!".




Während der Präsentation war Fotografieren streng untersagt. Dennoch gelangen uns zwei Schnappschüsse...

...Oben seht Ihr die Vorstellung von "Train Simulator". Unten wünscht Steven Spielberg der Xbox alles Gute.

## Über den Tellerrand geblickt


Das Action-Rollenspiel "Dungeon Siege" beeindruckte mit fantasievollem Leveldesign

NEBEN DEN ERSTEN XBOX-TITELN wurden auf dem Gamestock-2001-Event auch brandneue PC-Spiele präsentiert. Zurzeit sind von den sechs vorgestellten Produkten keine Umsetzungen für Microsofts Konsole geplant, dennoch wollen wir Euch die interessantesten Titel kurz vorstellen. Am meisten Beachtung kam dem Action-Rollenspiel "Dungeon Siege" von Gas Powered Games zu: Ihr beginnt zunächst mit einem Charakter, die von Horden bösartiger Kreaturen überrannte 3D-Welt zu erforschen. Im Lauf der Spiels gesellen sich bis zu sieben weitere Party-Mitglieder dazu, die Ihr für Angriffe beliebig aufteilen und kommandieren dürft – ähnlich den Truppenbewegungen in einem Echtzeit-Strategie-Titel. Chef-Designer Chris Taylor ("Total Annihilation") legt besonderen Wert auf die uneingeschränkte Freiheit des Spielers: In der riesigen, detailverliebt inszenierten Polygon-Landschaft dürft Ihr entweder jedem Geheimnis auf die Spur gehen oder Euch "Diablo"-artig geradlinig durch die Monster-Horden kämpfen – "Dungeon Siege" ist auf beide Arten lösbar.

NICHT MINDER BEEINDRUCKEND war die Vorstellung von "Sigma: The Adventures of Rex Chance": Das 3D-Echtzeit-Strategie-Spiel versetzt Euch zurück ins Jahr 1930 – auf diversen Inseln müsst Ihr gegen einen verrückten Wissenschaftler kämpfen, der aus verschiedenen Tierarten neue Superrassen generiert. Ihr schlagt mit denselben Mitteln zurück und produziert fleißig Mutanten wie Nilpferde mit Krokodilsköpfen oder Löwen mit Spinnenbeinen. Jedes neu erschaffene Tier besitzt individuelle Stärken und Schwächen – diese müsst Ihr penibel erforschen, um die Schlacht zu gewinnen.


In Microsofts "Flight Simulator 2002" dürft Ihr erstmals mit einer Boeing 747-400 fliegen

NEBEN DIESEN BEIDEN TITELN verblassten "Mech Commander 2", "Microsoft Train Simulator", "Microsoft Flight Simulator 2002" und "Zoo Tycoon" etwas. Vielleicht kommt die Xbox mit einiger Verspätung doch noch in den Genuss der einen oder anderen PC-Umsetzung – schließlich wird sich das Computerlager ja auch an "Halo" erfreuen dürfen.

## Die vorgestellten Xbox-Spiele

| TITEL | ENTWICKLER | GENRE | EINSCHÄTZUNG |
|---|---|---|---|
| Amped: Freestyle Snowboarding | Microsoft | Sportspiel | ☺☺☺☺ |
| Azurik – Rise of Perathia | Adrenium Games | Action-Adventure | ☺☺☺☺ |
| Fuzion Frenzy | Blitz Games | Party-Spiel-Sammlung | ☺☺☺ |
| Halo | Bungie | Ego-Shooter/Action-Mix | ☺☺☺☺☺ |
| NFL Fever 2002 | Microsoft | Sportspiel | ☺☺☺ |
| Nightcaster | VR-1 | 3D-Action | ☺☺☺ |
| Oddworld: Munch's Oddysee | Oddworld Inhabitants | Jump'n'Run-Abenteuer | ☺☺☺☺☺ |
| Project Gotham | Bizarre Creations | Rennspiel | ☺☺☺☺ |

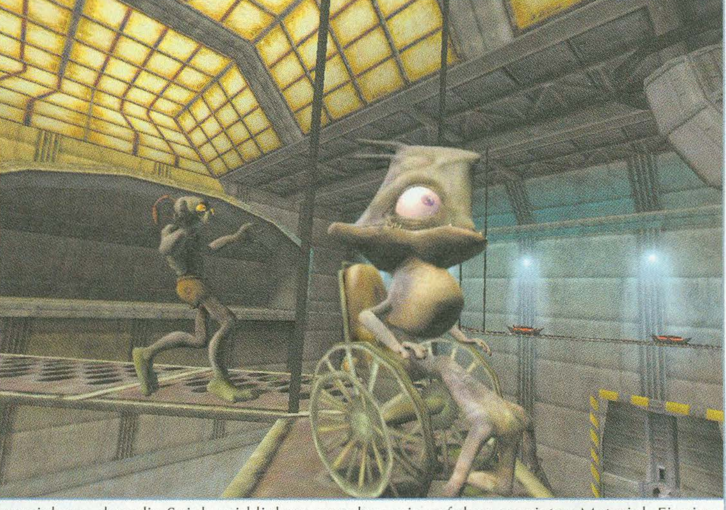
## Xtrem japanisch

Zwei Überraschungen gab's abseits der Spielepräsentation: "Black & White"-Schöpfer Peter Molyneux wollte ursprünglich die Umsetzung seiner neuesten Gott-Simulation zeigen. Leider sagte der Lionhead-Chef kurzfristig ab und die Xbox-Premiere des Titels fiel somit ins Wasser. Eine Sensation war dagegen die Vorstellung eines japanischen Entwickler-Teams unter der Leitung von Toshiyuki Miyata, einem ehemaligen Sony-First-Party-Mitarbeiter. Ihm unterstellt sind u.a. Shigehisa Kojo (Lead Programmer "Metal Gear Solid", PSone) und Hirohiko Iyoku (Lead Artist "Legend of Dragoon", PSone). Diese Gruppe soll sich laut Ed Fries vornehmlich um den japanischen Markt kümmern. Leider war außer ein paar Charakter-Konzept-Skizzen nichts von der Arbeit des Teams zu sehen. Die Namen der Mitglieder klingen jedenfalls vielversprechend.

## Xtrem geheim

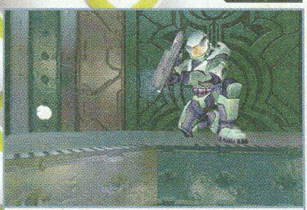
Um Preis, Starttitel und exakten Veröffentlichungs-Termin der Xbox wird weiterhin ein großes Geheimnis gemacht. Fest steht jedenfalls, dass Microsoft nichts anbrennen lässt und sich professionell auf den Start der Konsole vorbereitet – auch in Europa, wie ein Gespräch mit einem Verantwortlichen zeigte. "Ein solches Desaster wie bei der Markteinführung der PS2 wird es bei uns nicht geben", so der einhellige Kommentar der Microsoft-Oberen. Aufschluss über die oben genannten Details wird voraussichtlich die diesjährige E3 bringen – wir sind gespannt! *os*

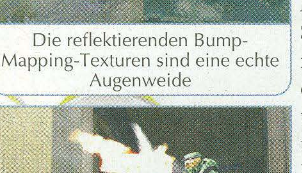

Kurz nach dem Gamestock-Event machten Meldungen von getürkten Bildschirmfotos für die Presse die Runde: Wir haben sämtliche Titel Probe gespielt und können Euch...


versichern, dass die Spiele wirklich so aussehen wie auf dem gezeigten Material. Einzige Einschränkung: Manche Bilder geben nicht die eigentliche Kameraperspektive wieder – nichtsdestotrotz sind sie das Ergebnis der im Spiel verwendeten Grafikroutinen.

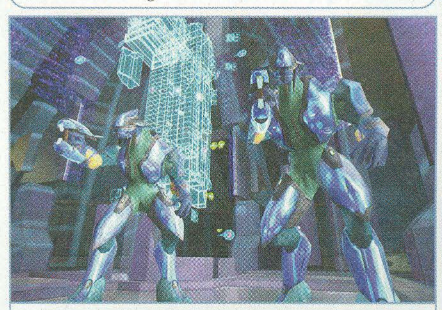
# Halo

Microsofts wichtigster Xbox-Titel ist der Sci-Fi-Shooter "Halo": Ursprünglich für den PC geplant, wird die 3D-Action nun erstmal exklusiv auf Konsole veröffentlicht.
Die Story von "Halo" dreht sich um den Kampf zwischen Mensch und Alien (Covenants). Schauplatz der Gefechte ist ein mysteriöser Ring-Planet, Halo eben. Ein dunkles Geheimnis umgibt den Himmelskörper und es ist Eure Aufgabe, dieses Rätsel vor den Aliens zu lösen. Und so schlüpft Ihr in die Haut eines Soldaten, der mit Waffengewalt durch zahlreiche Alienverseuchte 3D-Gebiete walzt.
Zu Beginn des spielbaren Demos fliegt Ihr über eine kleine Insel. Die Brandung am Strand ist mit mehreren animierten Texturebenen brillant inszeniert, nach einigen Kurskorrekturen beginnt der Landeanflug und Ihr werdet mit einem Kollegen in einem bewaffneten Buggy abgesetzt. Die Steuerung des Gelände-Vehikels ist zu Beginn gewöhnungsbedürftig: Mit dem rechten Analog-Stick gebt Ihr Gas, mit dem linken lenkt Ihr das Gefährt und bewegt gleichzeitig die Kamera. Letzteres ist notwendig, um dem CPU-Kameraden am Stand-MG eine ideale Schussposition zu verschaffen – tauchen Feinde auf, feuert der Soldat automatisch. Habt Ihr die Alien-Basis erreicht, springt Ihr aus dem Buggy und die Ansicht wechselt in die First-Person-Perspektive. Von nun an pirscht Ihr mit der Waffe im Anschlag durch atemberaubend texturierte 3D-Abschnitte: Glänzende Metalloberflächen, aufregende Partikel- und Raucheffekte sowie flüssiges Scrolling verdeutlichen die Xbox-Grafik-Power. Multiplayer-Fans vergnügen sich mit Coop- und Deathmatch-Varianten.

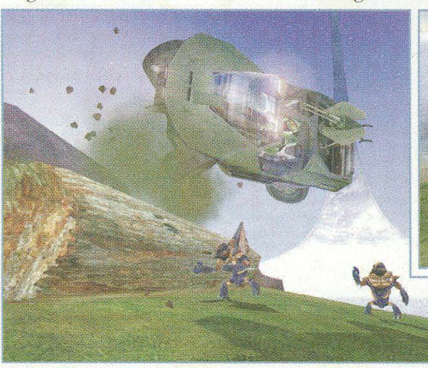

Die reflektierenden Bump-Mapping-Texturen sind eine echte Augenweide


In den zahlreichen Zwischensequenzen seht Ihr Euren Helden auch mal von vorne


Die gnadenlosen Gegner der Menschheit: Die Covenants gibt es in mehreren Varianten.


Diese beiden Alien-Gesellen bewachen eine holographische Nachbildung des Levels


Schön fürs Auge, schlecht für die Gesundheit: Werdet Ihr getroffen, fliegen Funkenpartikel.

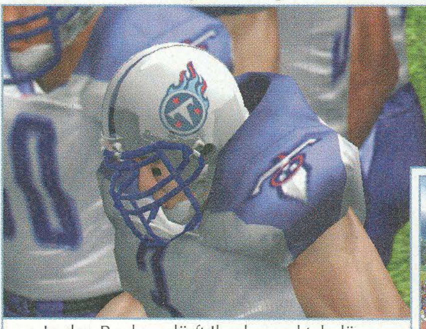


Euer Buggy neigt schon mal zum Umkippen: Im Laufe des Abenteuers sitzt Ihr in verschiedenen Vehikeln.

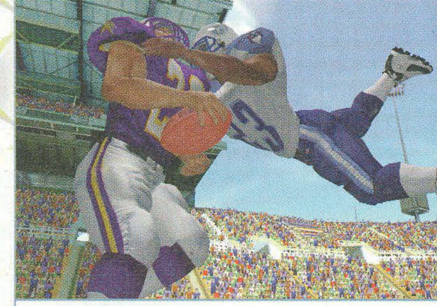
**HALO**
ENTWICKLER
Bungie
3D-Action mit brillanter Optik und ausgefeilten Waffen

# NFL Fever 2002

Was für Europäer der Fußball ist, übernimmt in USA die Sportart Football. Und so ist es nicht verwunderlich, dass Microsoft zum Start der Xbox mit einer Umsetzung des körperbetonten Schlagabtausches aufwartet: In "NFL Fever 2002" dürft Ihr mit einem von 31 NFL-Teams auf Trophäen-Jagd gehen und zeigen, dass Ihr ein harter Kerl seid. Während die Animationen der Sportler aus der Spielansicht von schräg oben noch etwas holprig wirken, zeigen die Replays eine enorme Detailfülle: Gefühlsregungen wie Schmerz oder Überraschung (z.B. bei einem krachenden Bodycheck) sind den Gesichtern deutlich ablesbar, auf den muskelbepackten Armen sieht man einzelne Adern hervortreten und die polierten Helme der Athleten spiegeln das komplette Stadion wieder. Wechselnde Wettereinflüsse wie Schneefall oder Regen wirken sich darüber hinaus direkt auf das Spielgeschehen aus und führen z.B. unversehens zu Ausrutschern. Ob Microsoft mit "NFL Fever 2002" allerdings EAs "Madden"-Serie ausstechen kann, bleibt abzuwarten.


In den Replays dürft Ihr das spektakuläre Environment-Mapping auf den Helmen bewundern. Rechts die 'normale' Spiele-Optik.




Die Zuschauer im Hintergrund sind animiert und jubeln bei heftigen Attacken

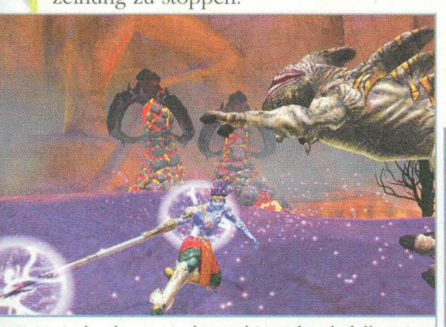
**NFL FEVER 2002**
ENTWICKLER
Microsoft
Dynamische Football-Simulation mit effektvoller Optik

# Azurik – Rise of Perathia


Optischer Leckerbissen: Ist Eure Waffe mit einer Element-Magie aufgepowert, erledigt Ihr die hässlichen Monster äußerst effektvoll.

Keine Konsole ohne opulentes Action-Adventure: "Azurik – Rise of Perathia" entführt Euch in die Welt der vier Elemente. Azurik, der Held des 3D-Abenteuers, ist Herrscher über Feuer, Wasser, Erde und Luft – als Magie-Schüler hat er gelernt, die Naturkräfte in seine Waffe zu transformieren und für Angriff bzw. Verteidigung zu nutzen. Eine dunkle Macht bedroht Azuriks Welt Perathia und so macht sich der blauhäutige Jüngling auf den gefährlichen Weg, die apokalyptische Prophezeihung zu stoppen.

In der Rolle des Adepten mit dem ungewöhnlichen Teint rennt, hüpft, klettert und schlagt Ihr Euch durch die Welt der vier Elemente sowie die Territorien des Lebens und des Todes. Die sechs riesigen Level erinnern in ihrer Gestaltung an "Soul Reaver": Hoch in den Himmel ragende Gebäude, enge Schluchten, gigantische Wasser- und Lavafälle sowie hunderte Meter hohe Bäume gilt es zu erforschen. Allerdings sind die Schergen Eures Widersachers in Perathia omnipräsent. Mit Eurer magischen Waffe hackt und schlitzt Ihr Euch geschickt durch die Angreifer: Je nach Feindtyp ladet Ihr Euer Kampfgerät z.B. mit Erdkraft auf und vernichtet so auftauchende Feuermonster. Gegen Wasserfeinde müsst Ihr dagegen auf eine andere Naturkraft zurückgreifen. Die Optik von "Azurik" ist bereits hübsch anzusehen und bietet neben flüssigem Scrolling auch zahlreiche Grafik-Leckerbissen wie Reflexionen und Transparenzen.


Die Zwischenbosse sind gewaltig: Oftmals füllen sie den kompletten Bildschirm.


Zwischen den sechs unterschiedlichen Welten wechselt Ihr via Teleporter




**3D-Action-Adventure mit detaillierten, gigantischen Landschaften.**

# Fuzion Frenzy

Mit "Halo", "Oddworld: Munch's Oddysee", "Project Gotham" und "NFL Fever 2002" sind die wichtigsten Genres auf der Xbox repräsentiert. Doch neben dieser 'gewöhnlichen' Zocker-Kost baut Microsoft auch auf Familienfreundliches: Mit "Fuzion Frenzy" bekommt die Konsole ein Party-Spiel par excellence. Der Entwickler Blitz Games ("Chicken Run") packt auf die DVD mehr als 45 verschiedene Mini-Spiele, die von bis zu vier Personen gleichzeitig gedaddelt werden – seid Ihr alleine, übernimmt die CPU die fehlenden Kontrahenten. Etwa ein Dutzend verschiedene Spielprinzipien (mit diversen Variationen) sollen in der finalen Version enthalten sein, auf der Gamestock-Veranstaltung waren drei davon anzutesten.

Die erste Variante versetzt Euch in ein flinkes Boot: In einem verwinkelten Hafengelände müsst Ihr einen abgesteckten Kurs so schnell wie möglich bewältigen. Das Spielfeld seht Ihr dabei aus einer Vogelperspektive – ähnlich wie in "Micro Machines". Gesteuert wird mit Stick und zwei Buttons für Gas bzw. Bremse. Besonders hübsch: Die realistischen Welleneffekte und die lebendige Umgebung mit Möwen und anderem Getier. Im zweiten Mini-Spiel seid Ihr in eine Gitterkugel gesperrt und müsst damit in einer Arena aufleuchtende Flächen überrollen. In diesem Szenario beeindruckt die realistische Physik der Kugel, die mit Verzögerung auf die Padkommandos reagierte. Das letzte Mini-Spiel versetzt Euch auf eine flache Scheibe. Eure Aufgabe: Die Gegner von der Plattform schubsen. Auch hier überzeugte die realistische Steuerung, die Euch ein gutes Gefühl über die Vehikel vermittelt.

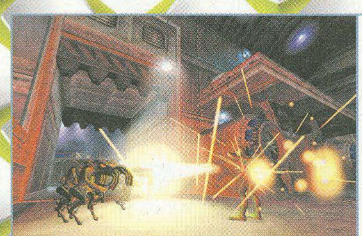

Disco-Mania: Über sich drehende Scheiben hüpft Ihr zu den erscheinenden Goldmünzen.


Wer zuletzt runterfällt hat gewonnen: Bildet geschlossene Vielecke, um Löcher zu produzieren.


Die Wassereffekte sind äußerst realistisch. Zusammen mit den zahlreichen Animationen kommt echtes 'Hafen-Feeling' auf.

FUZION FRENZY
ENTWICKLER
Blitz Games

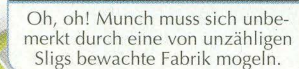
**Partyspiele-Sammlung mit aufwändiger Spielphysik**




Lauf Abe, lauf! Haben Euch die bewaffneten Sligs entdeckt, eröffnen sie sofort das Feuer – da hilft nur die Flucht.

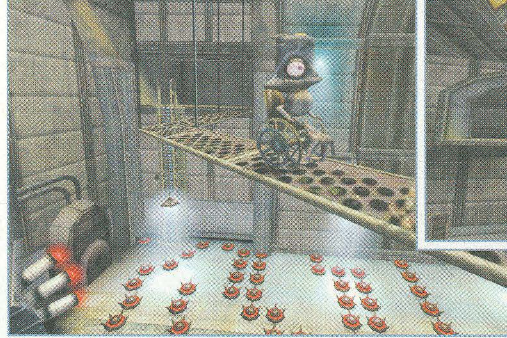
Details ohne Ende: Die beiden bizarren Hauptdarsteller (links Abe, rechts Munch) sind brillant animiert und aufwändig texturiert.

# Oddworld: Munch´s Oddysee



Oh, oh! Munch muss sich unbemerkt durch eine von unzähligen Sligs bewachte Fabrik mogeln.

Die Präsentation von "Oddworld: Munch's Oddysee" war zweifellos das beeindruckendste Ereignis des Gamestock-Events: Abe-Erfinder Lorne Lanning führte das neueste Abenteuer persönlich den Journalisten vor. Das Besondere daran war, dass Lorne die Kommentare der Hauptdarsteller live synchronisierte – Sprache und Musik waren noch nicht eingebaut. Ob die witzigen, teils schmutzigen Äußerungen den Weg ins Spiel finden, ist allerdings fraglich. Fest steht, dass Lanning wieder allen Charakteren seine Stimme leihen wird. Seit der ersten Präsentation von "Munch" auf der PS2 hat sich einiges getan: Die ausladende 3D-Welt wird nun ständig von Wolken überrollt, die ihre Schatten auf den Boden werfen und die Beleuchtung dynamisch beeinflussen. Die Animationen der Charaktere und die Texturen gehören bereits jetzt zum Besten, was man jemals auf Konsole gesehen hat. Zoomt Ihr an die Hauptdarsteller heran, seht Ihr sie atmen und in den Glubsch-Augen der Helden spiegelt sich die Sonne – selbst Kollegen der PC-Presse waren von der detaillierten Optik beeindruckt. Der Spielablauf erinnert an einen Mix aus "Sonic Adventure" und "Banjo-Tooie": Abe kann mit entsprechenden Power-Ups ähnlich Segas Igel durch die Polygon-Landschaft flitzen, Abe und Munch müssen im Stile von Banjo & Kazooie zusammenarbeiten, um den Weg durch die Level zu finden.





Das Wassertier Munch ist an Land äußerst unbeweglich: Ein klappriger Rollstuhl verhilft ihm zu mehr Tempo.




# Amped: Freestyle Snowboarding



Die Natur besteht aus aufwändigen 3D-Objekten: Es werden ständig 18.000 Bäume gezeichnet.

Grenzenlose Freiheit – mit diesem Begriff lässt sich der von Microsoft entwickelte Trendsport-Titel treffend beschreiben. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen, aufstrebenden Snowboarders, der sich mit herausragenden Leistungen auf die Titelseiten einschlägiger Magazine kämpft. Dazu müsst Ihr in originalgetreu nachgebildeten Wintersport-Ressorts wilde Tricks und Stunts aufs Schneeparkett legen – wo Ihr die Kunststücke ausführt, bleibt Euch überlassen. Ihr fahrt mit einem Lift auf den Gipfel und los geht's: Entweder kurvt Ihr über ausgewiesene Pisten oder sucht Euch eine eigene Route quer durch den Wald. Für jeden Stunt gibt es Punkte; führt Ihr Tricks vor den Augen sensationshungriger Reporter aus, steigt das Interesse und schon bald rücken Euch Kamerateams auf die Pelle. Die Steuerung erinnert an "Tony Hawk" und das Boarden macht von Beginn an Spaß – zumal Ihr dank Xbox-Festplatte einen individuellen Soundtrack aus Eurer eigenen CD-Sammlung zusammenstellen dürft.




Der Schwerpunkt von "Amped" liegt auf dem Karriere-Modus. Die Arcade-Variante gibt's als Bonus.

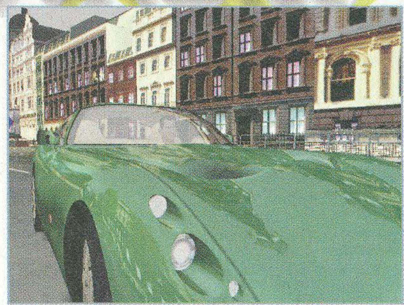


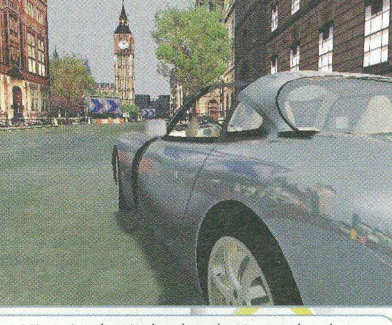
In den Replays dürft Ihr Eure spektakulären Stunts aus anderer Perspektive bewundern

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
ENTWICKLER
Microsoft
Motivierendes Freestyle-Snowboarden mit Karriere-Modus

# Project Gotham

"Metropolis Street Racer" ist eines der beeindruckendsten Rennspiele für den Dreamcast. Die englischen Entwickler Bizarre Creations zauberten aus der 128-Bit-Konsole eine fantastische Optik und kombinierten diese mit einem innovativem Belohnungssystem: Nicht mehr Schnelligkeit allein führt zum Erfolg, Ihr müsst zudem am Fahrstil feilen, um 'Kudos'-Punkte zu erhalten und so weitere Wettbewerbe freizuschalten. Exklusiv für die Xbox erscheint nun der Nachfolger – "Project Gotham". 20 Autos und mehr als 300 Strecken in vier Großstädten sollen in der finalen Version enthalten sein. Neben den aus dem Vorgänger bekannten Metropolen London, Tokio und San Francisco erhält diesmal auch New York ein penibel nachgebautes, virtuelles Abbild. Jede Großstadt ist zudem durch charakteristische Radiosender gekennzeichnet – konkrete Pläne für den Einbau Eurer eigenen Lieblingssongs gibt es seitens der Entwickler noch nicht. Ein ausdrückliches Dementi fehlt jedoch ebenfalls.





Hier eine beeindruckende Kostprobe des Environment-Mappings: Ihr erkennt sogar einzelne Lichter der sich spiegelnden Gebäude.

Die spielbare Version entstand nach Aussagen von Bizarre Creations in nur knapp einem Monat. Und so hatte "Project Gotham" gegenüber "MSR" auch nur wenig spektakulär Neues zu bieten: Die Städte beeindrucken wie im Vorgänger mit unzähligen Details und fantastischen Texturen, lediglich die hochglanzpolierten Autos zeigen jetzt aufwändiges Environment-Mapping über der gesamten Karosserie. Leider stören Ruckler während der Probefahrt noch beträchtlich.



Wer die Konkurrenten rammt, bekommt Abzüge: Das 'Kudos'-System belohnt faires Fahren!



Der regennasse Asphalt spiegelt die Scheinwerfer wider: Unterschiedliche Wetterbedingungen gab's jedoch schon im Vorgänger.

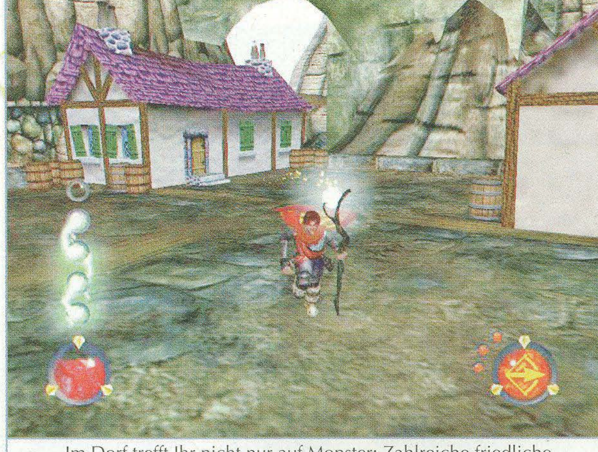
**Project Gotham**
**Entwickler:** Bizarre Creations
**"MSR" Teil 2 mit neuer Stadt und mehr optischen Gimmicks**

# Nightcaster

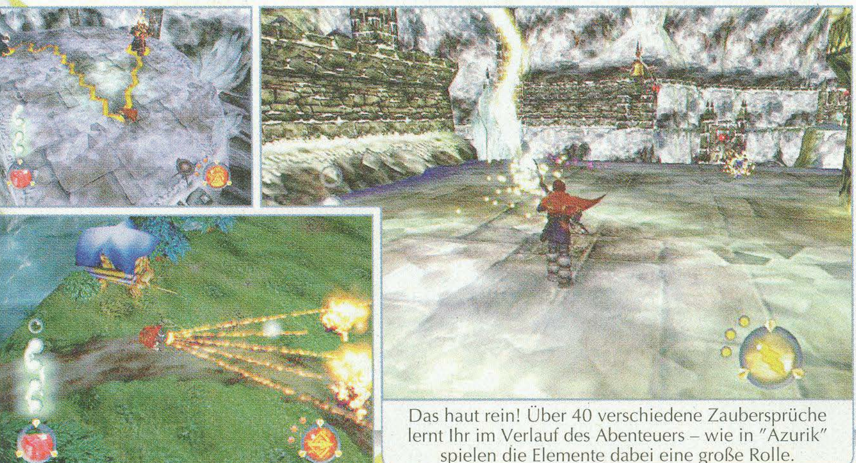
Eine Überraschung erwartete die Presse-Vertreter nach der offiziellen Präsentation der Xbox- und PC-Titel: In einem separaten Konferenz-Raum konnte man nicht nur die gezeigten Produkte Probe zocken, mit "Nightcaster" war zudem ein bisher geheimes Projekt spielbar. Der von VR-1 entwickelte 3D-Actiontitel erinnert an den Videospiel-Klassiker "Gauntlet": Als aufstrebender Jungmagier Arran streift Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch fantasievoll gestaltete 3D-Landschaften und metzelt Monster im Sekundentakt. Das Besondere an "Nightcaster" ist die ungewöhnliche Nutzung beider Analog-Sticks. Während Ihr mit dem linken Knüppel den Helden durch die Polygon-Szenerie steuert, dient der rechte zum Bewegen einer magischen Kugel, die die Richtung Eurer Attacken bestimmt. Auf diese Art könnt Ihr vor einem dicken Brocken flüchten und gleichzeitig auf ihn feuern – allerdings benötigt Ihr dazu reichlich Übung! Arran lernt während seines Abenteuers mehr als 40 verschiedene Zaubersprüche: Blitzschläge, Lavafontänen oder Eiskristalle erledigen auf effektvoll Weise attackierende Gegner. Knapp 30 unterschiedliche Rassen tummeln sich in den belebten Dörfern, düsteren Höhlen und unheimlichen Wäldern. Zahlreiche Unteraufträge sorgen für zusätzliche Abwechslung und Erfahrungspunkte, die wiederum neue Zaubersprüche sowie Waffen freischalten. Ein Mehrspieler-Modus à la "Gauntlet" ist zurzeit leider nicht geplant.



Der Held Arran in Nahaufnahme: Die magische Kugel dürft Ihr beliebig bewegen.



Im Dorf trefft Ihr nicht nur auf Monster: Zahlreiche friedliche Bewohner helfen Euch weiter.



Das haut rein! Über 40 verschiedene Zaubersprüche lernt Ihr im Verlauf des Abenteuers – wie in "Azurik" spielen die Elemente dabei eine große Rolle.

**Nightcaster**
**Entwickler:** VR-1



**3D-Action im "Gauntlet"-Stil: Mit Magieeinsatz zum Sieg!**

# Heißer

## Alles Taktik und trotzdem jede Menge Action: "Ring of Red" macht Euch zum Herrn und Hirn gigantischer Mechs.

Japan anno 1964: Seit Ende des 2. Weltkriegs ist Nippon ein Spielball der Weltmächte. Die Russen regieren das nördliche Eiland mit eiserner Faust, der Rest der Inselgruppe hat sich in das kommunistische Nord- und das kapitalistische Südjapan gespalten. Sämtliche Befriedungs- und Wiedervereinigungsbemühungen sind gescheitert – das Klima des kalten Krieges ist schneidend wie nie zuvor. Just in dieser Zeit tritt der junge Rekrut Weizegger, der unasiatische Familienname stammt vom deutschen Vater, seinen Dienst bei der Süd-Armee an. Sein Interesse gilt den AFWs (Armored Fighting Walker), dick gepanzerten und mit schweren Kanonen ausgestatteten Stahlkolossen, die schon im Weltkrieg an die Stelle der vergleichsweise mickrigen Panzer traten. Doch Weizeggers Pilotentraining nimmt eine jähe Wendung: Während einer Zielübung entführt der nordjapanische Agent Kaiho einen wertvollen Prototypen und flieht nach einem kurzen Gefecht mit Weizegger und seiner Kollegin Ryoko gen Grenze. Der Konflikt mit dem Norden eskaliert...

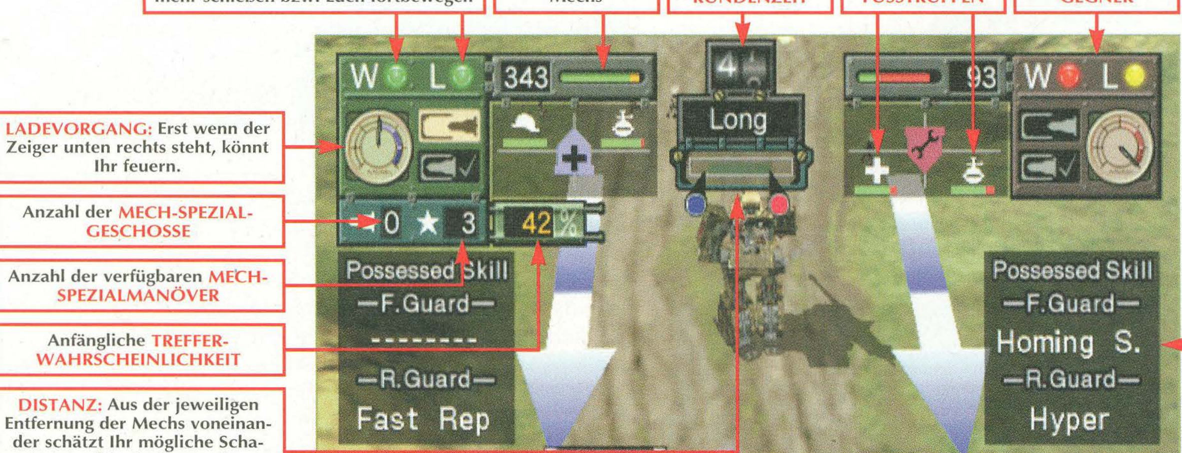
In einem gewagten Akt der Verdrehung historischer Tatsachen serviert Euch Konami mit "Ring of Red" ein Strategie-Epos der Sonderklasse. Richtig gelesen: Im Gegensatz zu Mech-Titeln wie "Gungriffon Blaze" oder "Armored Core 2" geht es diesmal nicht um martialische Metallschlachten in Ego-Perspektive, sondern um taktisches Denken und planvolle Kriegsführung.

Nachdem Ihr Euch vor jeder der zahlreichen Missionen vom cholerischen Vorgesetzten Euren Auftrag abgeholt und durch Wortgefechte mit den Mech-Kollegen geklickt habt, startet Ihr auf der isometrischen Karte des Schlachtfeldes. Neben Weizegger zieht Ihr mit bis zu sieben weiteren Charakteren bzw. deren tonnenschweren Kampfgeräten über die Planquadrate. Dabei unterscheiden sich die Mechs nicht nur in Aussehen, Trefferpunkten und Durchschlagskraft, anhand Statur und Waffensy-

Atmosphärisch oder geschmacklos? Im Vorspann wurden Mechs in Originalaufnahmen montiert.

Auf der Karte plant Ihr Euer Vorgehen: Die Bewegungspunkte der Mechs variieren nach Terrain, Städte verschaffen neue Einheiten.

Umfangreiche Statistikbildschirme geben Auskunft über die Mech-Piloten (oben) und Eure Infanterieeinheiten (rechts).




**ZUSTAND** von Waffe (W) und Beinen (L). Leuchtet's rot, könnt Ihr nicht mehr schießen bzw. Euch fortbewegen

**GESUNDHEITSZUSTAND** Eures Mechs

Verbleibende **RUNDENZEIT**

Stellung und Zustand der **FUSSTRUPPEN**

Informationen über den **GEGNER**

**LADEVORGANG:** Erst wenn der Zeiger unten rechts steht, könnt Ihr feuern.

Anzahl der **MECH-SPEZIALGESCHOSSE**

Anzahl der verfügbaren **MECH-SPEZIALMANÖVER**

Anfängliche **TREFFERWAHRSCHEINLICHKEIT**

**DISTANZ:** Aus der jeweiligen Entfernung der Mechs voneinander schätzt Ihr mögliche Schadenspunkte ein. Der untere Balken zeigt, wie weit Ihr von einer Flucht entfernt seid.

**INFANTERIE:** Hier findet Ihr die Spezialfähigkeiten Eurer Truppen. In diesem Beispiel verfügt die rechte Einheit beim Vorstoß über eine Lenkrakete (Homing Shot), in der Deckung des Mechs nehmen sie moralsteigernde Drogen (Hyper).

**TRUPPENMENÜ:** Befehlt Euren Einheiten getrennt voneinander Vorstoß oder Rückzug.

Orders all soldiers to the rearguard. Skill use possible after extended time.




Nur nicht drängen lassen: Je länger Ihr mit dem Abfeuern wartet, desto höher die Trefferwahrscheinlichkeit.

Die Truppen besitzen Spezialmanöver wie kooperativen Angriff oder den Einsatz panzerbrechenden Geräts

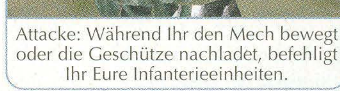



Und es hat Booom gemacht: Eine Granate hat den feindlichen Mech die letzten Lebenspunkte gekostet. Eingehüllt in Explosionen bricht er zusammen – die Schlacht ist gewonnen.

stemen sind die Kolosse in vier Gruppen eingeteilt: Leichte AFWs können nur gegnerische Mechs auf angrenzenden Quadraten attackieren, die normalen Walker dürfen dagegen auch diagonal angreifen, ihre Waffen sind auf mittlere Distanz am effektivsten. Vier-beinige Mechs starten über zwei Felder hinweg ein Duell, während die Anti-AFWs zu speziellen Nahkampfmanövern fähig sind. Jede Eurer Aktionen auf der Karte, sei es Bewegung, Attacke oder die Regeneration von Trefferpunkten, kostet Zeit – die Uhr bestimmt, welche Einheit gerade am Zug ist.

Seine ganze grafische Herrlichkeit zeigt "Ring of Red" in den Gefechten: Nach einer Kamerafahrt über das Schlachtfeld beginnt die Einsatzuhr gnadenlos zu ticken. Während Ihr Eurem Mech über die Schulter seht und die Aktionen des Gegners verfolgt, grübelt Ihr hektisch über Eurer Vorgehensweise. Da die Kanonen erst – zwar automatisch, aber zeitaufwändig – geladen werden müssen, kümmert Ihr Euch zunächst um die Bodentruppen. Denn jeden Mech begleiten zwei Einheiten, die gegnerische Infanterie und Kolosse aufs Korn nehmen, sobald Ihr sie an die vordere Front schickt. Zudem sind die Soldaten mit Spezialfähigkeiten ausgestattet: So feuern sie auf Euren Wunsch Lenkraketen ab, trüben des Gegners Sicht durch Blendgranaten oder schärfen Eure mit Leuchtmunition. Sind die Rohre geladen, schaltet Ihr in den Zielmodus: Während der Kampf um Euch tobt, zoomt Ihr immer näher an den Gegenüber. Raketen zischen vorbei oder lassen Euren Mech wanken, schließlich drückt Ihr den Abzug, sobald Euch die Trefferwahrscheinlichkeit hoch genug erscheint. In schnellem Schnitt verfolgt die Kamera Euer Geschoss, schlägt in den Feindmech ein und lässt diesen erzittern oder in gigantischen Explosionen in den Staub sinken.

Untermalt wird das rasante Kampfgeschehen von einem treibenden Soundtrack und knackigen Effekten – selten wurdet Ihr von einem Strategiespiel derart ins Geschehen gezogen. *sf*

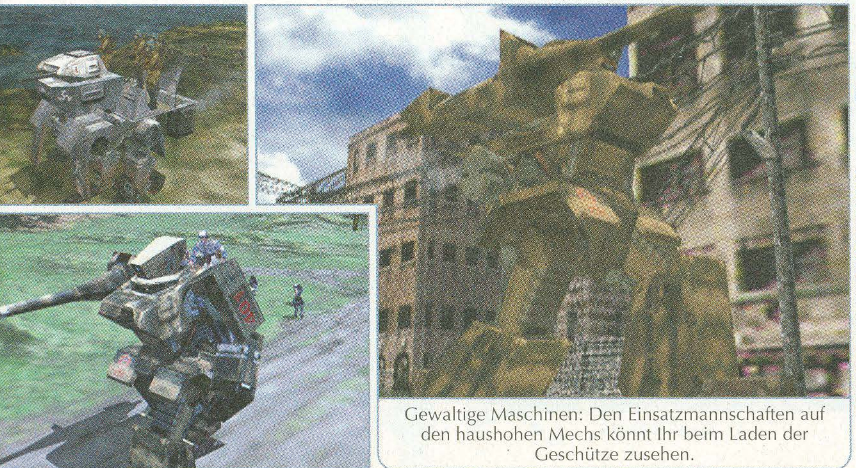


Attacke: Während Ihr den Mech bewegt oder die Geschütze nachladet, befehligt Ihr Eure Infanterieeinheiten.

**Ring of Red!**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Konami |
| SYSTEM | PS2 |
| D-RELEASE | 2. Quartal |

**Selbst für Taktikmuffel interessant: Leicht zugängliches Mech-Strategiespiel mit grandioser Atmosphäre und hervorragender Optik.**



Gewaltige Maschinen: Den Einsatzmannschaften auf den haushohen Mechs könnt Ihr beim Laden der Geschütze zusehen.







Kamerafahrten und schnelle Schnitte machen das taktische Geplänkel spannend

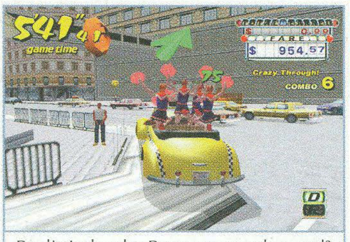


# Hey Taxi!

Die Umwelt sagt 'Danke': Wer mehrere Fahrgäste gleichzeitig chauffiert, sahnt doppelt ab.

**WORK in PROGRESS**

## New York, New York: Im Nachfolger zu Segas Taxi-Spaß macht Ihr die Straßen zwischen Central Park und World Trade Center unsicher.

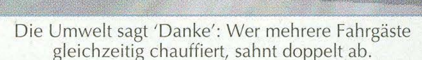


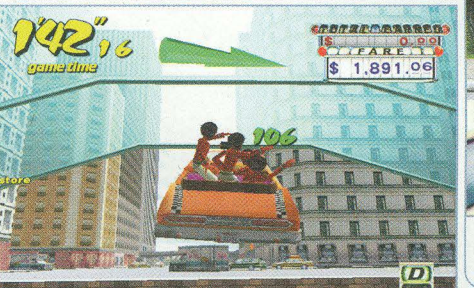
Realistisch oder Ressourcen-schonend? Im Vergleich zum Erstling wirkt die 'Big Apple'-Optik etwas trist.

Als die lässigen "Crazy Taxi"-Kutscher vor gut einem Jahr das erste Mal zur rasanten Stadtrundfahrt luden, staunte die Zockergemeinde nicht schlecht. Eine süchtig machende Grundidee, zwei riesige Spielareale und die knallbunte wie superflüssige Optik – überragende Qualitäten, die die Dreamcast-Umsetzung des gleichnamigen Naomi-Automaten zu einem der wenigen Mega-Seller auf der Sega-Konsole werden ließen. Nun ist der Nachfolger in der Mache – wir haben für Euch erste Informationen eingeholt.

Am Grundkonzept hat sich wenig geändert: Nach wie vor kutschiert Ihr mit quietschenden Reifen nervenstarke Fahrgäste durch den tückischen Großstadtverkehr. Je schneller Ihr die Kunden am Zielort absetzt, desto mehr Kohle lässt Eure gehetzte Klientel springen. Um möglichst schnell ans große Geld heranzukommen, nehmt Ihr es mit der Straßenverkehrsordnung nicht ganz so genau: Rote Ampeln werden ignoriert, Sonntagsfahrer gnadenlos aus dem Weg gerempelt und der Fußweg als dritte Spur missbraucht. Erinnerte das hügelige Straßennetz des Erstlings stark an die Hippie-Hochburg San Francisco, nahm sich der japanische Entwickler Hitmaker für den Teil 2 Nordamerikas heimliche Hauptstadt New York zum Vorbild. Und wer die Ostküsten-Metropole kennt, weiß, was ihn außer endlosen Hochhausschluchten noch erwartet: Ein beängstigend hohes Verkehrsaufkommen. Damit Ihr aber auch zur Rush-Hour mit voller Lohntüte nach Hause kommt, hat Euer Chef ordentlich in die Technik seiner gelben Flotte investiert. So springt Ihr dank Mega-Hydraulik auf Knopfdruck kurzerhand über Reihen fluchender Stausteher, anstatt Euch mühselig den Weg durch die Blechkolonne zu bahnen. Ebenfalls neu ist die Belegschaft: Mit Iceman, Cinnamon, Hot-D und Slash stehen vier durchgeknallte Freaks zur Auswahl, die sich wie ihre Kollegen aus San Francisco in Automodell und Fähigkeiten unterscheiden. Nahm im Vorgänger immer nur ein Fahrgast auf dem Rücksitz Platz, kutschiert Ihr in "Crazy Taxi 2" schon mal ganze Gruppen durch die Gegend. Euer Vorteil: Mehr Verdienst, dafür haben die Kunden nicht immer dasselbe Ziel. Glücklicherweise lassen sich zeitraubende Umwege durch allerlei Abkürzungen vermeiden. Über die Implementierung einer Online-Komponente ist nichts bekannt, ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus scheint aber bereits beschlossene Sache zu sein.

Laut Herstellerangaben ist die rasante Taxi-Simulation bereits zu 60 Prozent fertig gestellt, ein genauer Veröffentlichungstermin steht allerdings noch nicht fest. *cg*



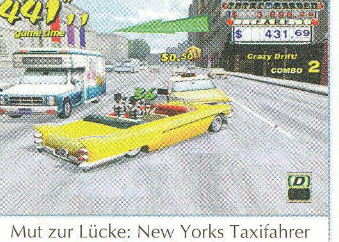


Stimmung auf dem Rücksitz: Das Disco-Trio freut sich über Cinnamons Stunteinlagen.

Professioneller Geisterfahrer: Glatzkopf Hot-Dog hat keine Zeit, auf den lästigen Gegenverkehr Rücksicht zu nehmen.

Ob Dach oder Fußgängerzone: Taxifahrer Iceman nutzt die ungewöhnlichsten Abkürzungen.





Mut zur Lücke: New Yorks Taxifahrer müssen mit mehr Verkehr klar kommen als ihre kalifornischen Kollegen.

**Während sich „Crazy Taxi 2" für den Dreamcast noch mitten in der Entwicklung befindet, steht die PS2-Konvertierung des Erstlings kurz vor der Veröffentlichung. Wer bereits die Sega-Fassung besitzt, kann sich den Kauf wegen Inhaltsgleichheit sparen. Schichtbeginn in Amerika ist der erste April, europäische Chauffeure schwingen sich kurz darauf ins Taxi.**



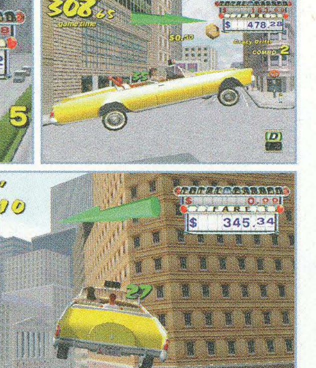




"Crazy Taxi" ist Acclaims erste PS2-Konvertierung, "18 Wheeler" und "Zombie Revenge" folgen.



Flieger, grüß mir die Sonne: Mit verstärkten Stoßdämpfern und mächtiger Hydraulik sind gewaltige Sprünge an der Tagesordnung.



### Crazy Taxi 2

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Sega |
| SYSTEM | Dreamcast |
| D-RELEASE | 3. Quartal |

**Taxi-Fahren extrem: Segas aberwitziger Fun-Racer geht in die zweite Runde – mit brandneuen Strecken, Fahrern und Tricks.**

Im Lauf der Zeit steigt Ihr vom simplen Kämpfer zum edlen Helden auf

Eisig: Der bepelzte Höhlenbewohner bereitet Euch einen frostigen Empfang.

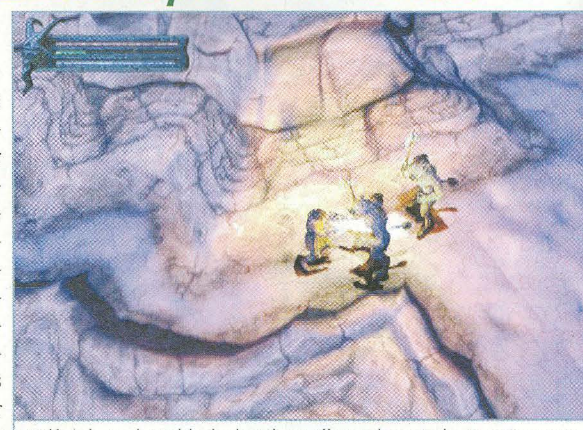
# Kerker & Drachen

**Hoffnung für die hungrige Rollenspielgemeinde: "Baldur's Gate: Dark Alliance" lockt mit schicker Optik und "Diablo"-ähnlichem Spielprinzip.**



Riesige Gestalten wie dieser Frostgigant machen Euch das Leben schwer

Seit geraumer Zeit schielen Konsolenspieler neidisch Richtung PC, denn das Mammut-Rollenspiel "Baldur's Gate" sowie dessen Nachfolger "Schatten von Amn" gelten dort seit einigen Jahren als Genre-Referenz. Nun haben sich die amerikanischen Snowblind Studios der D&D-Thematik angenommen und arbeiten mit dem Segen des "Baldur's Gate"-Schöpfers Black Isle an einem neuen PS2-RPG. Allerdings handelt es sich dabei weder um Fort- noch Umsetzung der PC-Titel, für die Konsole wird ein neues Spiel geschaffen: Anstatt komplexer Menüs und riesiger Party erwarten Euch in "Dark Alliance" unkomplizierte Monster-Gemetzel und geradlinige Handlung. Taktisch angehauchte RPG-Duelle weichen actionlastigen Kämpfen, unzählige Sidequests und Spielzeiten von über 100 Stunden gibt's nicht.



Hilfreich: In der Bildecke lest Ihr Treffer und magische Energie sowie Euer Erfahrungspunkte-Konto ab.

## Heldentrio

Drei verschiedene Charaktere stehen Euch zur Auswahl, jeder ist mit den typischen Spezialfähigkeiten seiner Klasse ausgestattet. Der Zwergenkrieger prügelt sich vornehmlich mit einer großen Axt durch die Gegnergrüppchen, rohe Kraft und jede Menge Hitpoints sind seine Stärke. Ihm gegenüber steht eine grazile Elfendame, die sich auf magisches Geschick und zerstörerische Zaubereien verlässt. Wer sich für keines der beiden Extre-



Wölfe, Trolle und anderes Monstergesocks kreuzen Euren Weg, darunter auch bekannte D&D-Kreaturen wie die Taraske.

## Helden-Historie

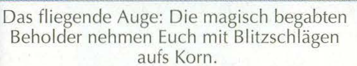
**Bereits zu 8-Bit-Zeiten konnten Fantasten ihr Unwesen in den Szenerien der Dungeons&Dragons treiben. Spiele wie "Heroes of the Lance" (Master System, NES) oder "Hillsfar" (NES) brachten klassische Pen&Paper-Stimmung auf die Konsolen. Der PC-Titel "Pool of Radiance" wurde ebenfalls für das NES umgesetzt. Während der 16-Bit-Ära spielten Sega-Fans "Warriors of the Eternal Sun" oder "Eye of the Beholder", welches nicht nur für Mega CD, sondern auch für das SNES erschien. Ansonsten sind Versoftungen des Gary-Gygax-Systems Mangelware, gerade mal "Slayer" und dessen mäßiger Nachfolger "Deathkeep" ließen die D&D-Flagge auf dem 3DO wehen.**

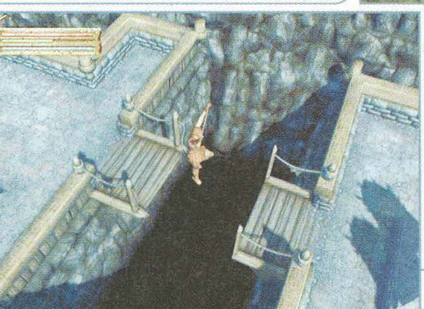


16-Bit-Dungeons&Dragons: Die PC-Umsetzung "Eye of the Beholder" (links) für SNES und Mega CD sowie "Warriors of the Eternal Sun" für das Mega Drive.



Das fliegende Auge: Die magisch begabten Beholder nehmen Euch mit Blitzschlägen aufs Korn.



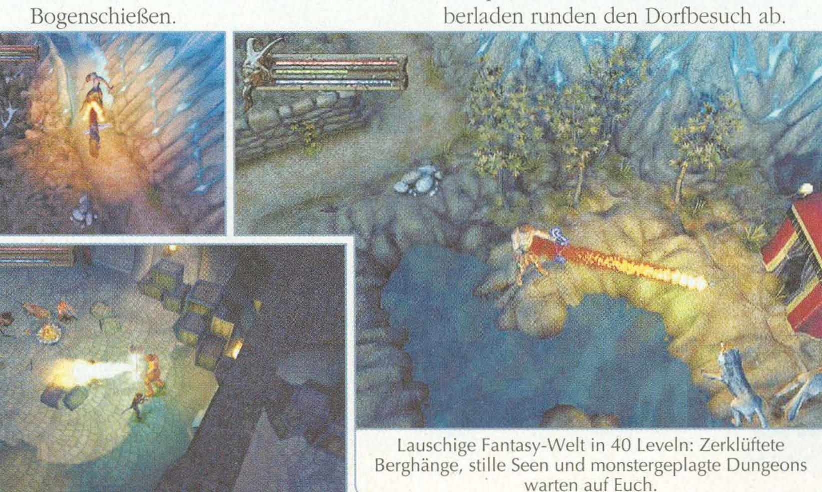


Bei zahlreichen Sprungeinlagen beweist Ihr Euer akrobatisches Talent

me entscheiden kann, wählt den ausgeglichenen Waldläufer, der mit Schwert und Zauberstab gleichermaßen gut umgeht. Mit dem Held Eurer Wahl wagt Ihr Euch auf der Jagd nach Gold, magischen Waffen und Erfahrungspunkten ins nächste Dungeon. Wer fleißig an seiner Abschussliste arbeitet, kämpft sich Schritt für Schritt zum nächsten Level hoch und wird beim Stufenaufstieg mit neuen Fähigkeiten und größerer Stärke belohnt. Ähnlich wie im Pen&Paper-Rollenspiel verteilt Ihr bei jedem Level-Up Punkte in diversen Kategorien und fördert so ganz nach Wunsch die Attribute Eures Charakters. Im Lauf der Zeit erlernt Ihr bekannte Zauber wie 'Magic Missile' oder 'Heal Minor Wounds', auch Kampffertigkeiten wie ein Sturmangriff oder der gefährliche Mehrfach-Pfeil lassen sich mit genug Training einsetzen. Zudem gibt's passive Skills wie den Schutz vor bestimmten Elementen oder eine Zielhilfe beim Bogenschießen.

## Kopfgeldjäger

Das Potpourri an Spezialtalenten kommt im Kampf gegen über dreißig verschiedene Feinde gerade recht: Skelette und Trolle, Goblins und Wölfe, Riesenratten und Eisgiganten – die Liste der Opfer ist lang. Für zusätzliche Variationen sorgt das Kleidungs-System: Sowohl Monstern wie Helden sieht man die getragene Rüstung an, die Unholde kommen mal mit, mal ohne schützendes Kettenhemd angetrampelt. Entsorgt werden sie mit dem typischen Handwerkszeug: Axt, Schwert, Streitkolben oder Hammer für den Nahkampf, Armbrust und Bogen für einen Angriff aus der Ferne. Werden die Feinde übermächtig, ruft Ihr einen menschlichen Mitspieler zu Hilfe, denn zu zweit metzelt es sich leichter durch die über 40 verschiedenen Szenerien. Zwischendurch zischt Ihr ein Bierchen in der Kneipe; Abstecher zu Schmied und Zauberladen runden den Dorfbesuch ab.



Lauschige Fantasy-Welt in 40 Leveln: Zerklüftete Berghänge, stille Seen und monstergeplagte Dungeons warten auf Euch.

## "Du glaubst, Du spielst in einem Renderfilm"

***Wir sprachen mit Ryan Geithmann (President) und Ezra Dreisbach (Technical Director) der Snowblind Studios über den PC-Vetter und PS2-Probleme.***




**Warum habt Ihr das bekannte "Baldur's Gate"-Spielprinzip in ein "Diablo"-orientiertes geändert?**
RYAN: Wir veränderten das Prinzip nicht absichtlich, denn unser Spiel war ursprünglich gar nicht als "Baldur's Gate"-Titel geplant. Wir hatten Black Isle lediglich die PC-Demo eines 3D-Action-RPGs gezeigt. Sie mochten es und schlugen vor, das Ganze in die D&D-Welt zu versetzen und in der "Baldur's Gate"-Gegend anzusiedeln, da Black Isle die Rechte für diese Gegend der 'Forgotten Realms' besitzen.

**Werden wir ein 'echtes' "Baldur's Gate" auf der PS2 sehen?**
RYAN: Das weiß ich leider nicht. Das wäre wohl eine Frage für Black Isle.

**Wird man in "Dark Alliance" Charaktere aus den anderen "Baldur's Gate"-Spielen oder bekannte Helden aus dem Pen&Paper-Universum antreffen?**
RYAN: Weder Geschichte noch Charaktere haben irgendetwas mit den PC-Spielen zu tun, nur die Welt ist die gleiche. Im Moment sind noch keine bekannten D&D-Helden eingeplant, aber man weiß ja nie.

**Wird das Spiel auch für Xbox oder Gamecube erscheinen?**
RYAN: Im Moment gibt es noch keine Pläne, das Spiel auf irgendeine andere Plattform zu bringen.

**Wie lange arbeitet Ihr schon mit der PS2 und welche Probleme gab es dabei? Wie habt Ihr sie gelöst?**
RYAN: Wir haben unsere PS2-Entwickler-Kits Ende Januar 2000 bekommen.
EZRA: Das größte PS2-spezifische Problem, mit dem wir fertig werden mussten, war das Anti-Aliasing. In unserem Spiel ist die Kamera immer recht weit weg vom Geschehen, also sind die Dinge auf dem Bildschirm alle relativ klein. Die Kantenglättung muss also gut funktionieren, damit man alle Details erkennen kann. Schließlich haben wir '2x2 Full Scene Anti-Aliasing' verwendet.

**Wird es viele Sidequests geben oder legt Ihr mehr Wert auf eine durchgängige Story?**
RYAN: Das Spiel wird sehr linear sein. Wir wollen, dass der Spieler ständig mitten in der Action ist und weiß, was er als nächstes tun muss.

## Grafik-Fest

Optisch sorgt "Dark Alliance" für Hochstimmung: Vorgerenderte Landschaften glänzen mit etlichen Feinheiten, Lichtquellen erhellen die Umgebung realistisch. Animierte Hintergrunddetails und der beeindruckende Wellengang bei Märschen durchs Wasser zeugen von der Fähigkeit der Entwickler, spätestens die Zaubereffekte sorgen für offene Münder. Auch die Figuren können sich sehen lassen: Bis zu 20.000 Polygone und fließende Animationen verleihen Drachen und Giganten ein eindrucksvolles Äußeres. *dm*

| HERSTELLER | Virgin/Interplay |
|---|---|
| SYSTEM | PS2 |
| D-RELEASE | 4. Quartal |

**Baldur's Gate: Dark Alliance!**
Vielversprechender Fantasy-Ausflug auf der PS2, der exzellente Optik und simples, aber süchtig machendes Spielprinzip kombiniert.



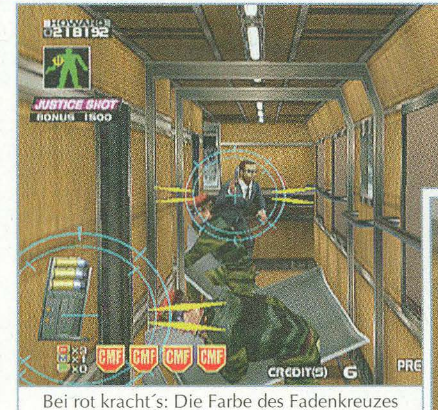
# In tödlicher Misssion

**Dreamcast-Pistoleros entstauben ihre Lightguns. Nach dem angegrauten "House of the Dead 2" gibt's endlich frisches Kanonenfutter für die Sega-Konsole.**

Traurig aber wahr: Wer sich vor gut einem Jahr zum Dreamcast-Start in Deutschland die Zombieballerei inklusive Wumme zulegte, musste bislang auf Spielenachschub für die martialische Peripherie verzichten. Lediglich den Japanern wurde eine aufgepeppte Umsetzung eines indizierten Sega-Automatens sowie das hundmiserable "Death Crimson 2" gegönnt. Ansonsten sieht's für Nachwuchs-John-Waynes mit Dreamcast aber weltweit gleich düster aus. Bis jetzt wohlgemerkt, denn frisch aus der Spielhalle trudelt in Kürze ein Lichtpistolen-Spektakel in der Tradition virtueller Cops ein.

Die Story ist nebensächlich: Ein machthungriger Terroristenführer bedroht mit Hilfe eines Satelliten die freien Staaten der Welt. Ein klarer Fall für die 'Confidential Mission Agency' (kurz CMA), welche mit den Spezial-Agenten Howard Gibson und Jean Clifford ihre besten Leute losschickt, um dem Schurken das Handwerk zu legen. In drei umfangreichen Missionen nietet Ihr Terroristen, feindliche Soldaten und fiese Wachleute im Dutzend um. Die bleihaltige Gangsterhatz führt dabei durch abwechslungsreiche Szenarios wie ein Naturkunde-Museum, einen vollbesetzten Personenzug und das Fabrik-ähnliche Versteck des Oberbösewichts. Für Greenhorns lohnt sich aber zunächst ein Besuch in den Trainingshallen der CMA (siehe Kasten). In sechs unterschiedlichen Disziplinen werdet Ihr dort Schritt für Schritt in den korrekten Gebrauch der Lichtpistole eingewiesen. Ein beherrschter Zeigefinger ist wichtig, denn nicht alles, was Euch vor die Flinte kommt, ist auch zum Abschuss freigegeben. Nicht selten kreuzen aufgeschreckte Zivilisten die Feuerlinie oder die Gangster treten Euch mit einer Geisel als Schutzschild entgegen.

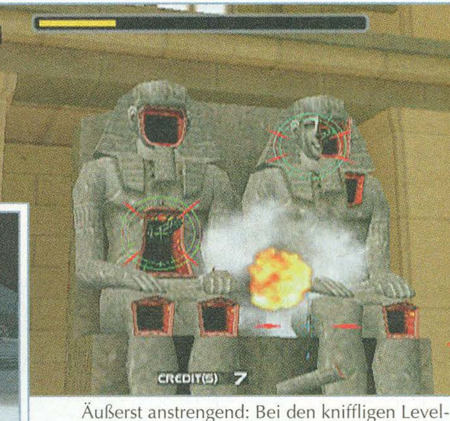
Doch Zielgenauigkeit ist nicht nur beim Retten unschuldiger Leben gefragt: Wer möglichst viele Punkte ergattern will, bemüht sich, den Feind mit einem exakten Handtreffer genannt 'Justice Shot' zu entwaffnen, und so moralisch unbedenklich außer Gefecht zu setzen. Sechs Patronen fasst Euer Revolver, in




Bei rot kracht's: Die Farbe des Fadenkreuzes zeigt an, wann die bösen Buben das Feuer auf Euch eröffnen.

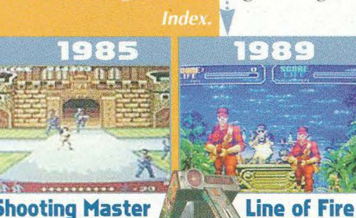



Für die Ballerpause zwischendurch: Kleine Reaktionstests lockern den stressigen Agenten-Alltag auf.




Äußerst anstrengend: Bei den kniffligen Level-Endgegnern sind Zielgenauigkeit und ein flinker Abzugs-Finger die beste Lebensversicherung.

**Die Zeitleiste** *unten gibt Euch einen Überblick über Segas bisherige Lightgun-Automaten. Die einzigen drei Konsolen-Umsetzungen stehen allerdings auf dem Index.*

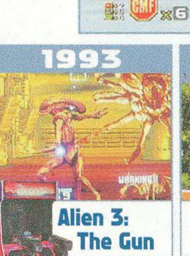


**1985** Shooting Master – System 2

**1989** Line of Fire – After Burner-Hardware



**1991** Laser Ghost – System 18



**1993** Alien 3: The Gun – System 32

**1994** Jurassic Park – System 32

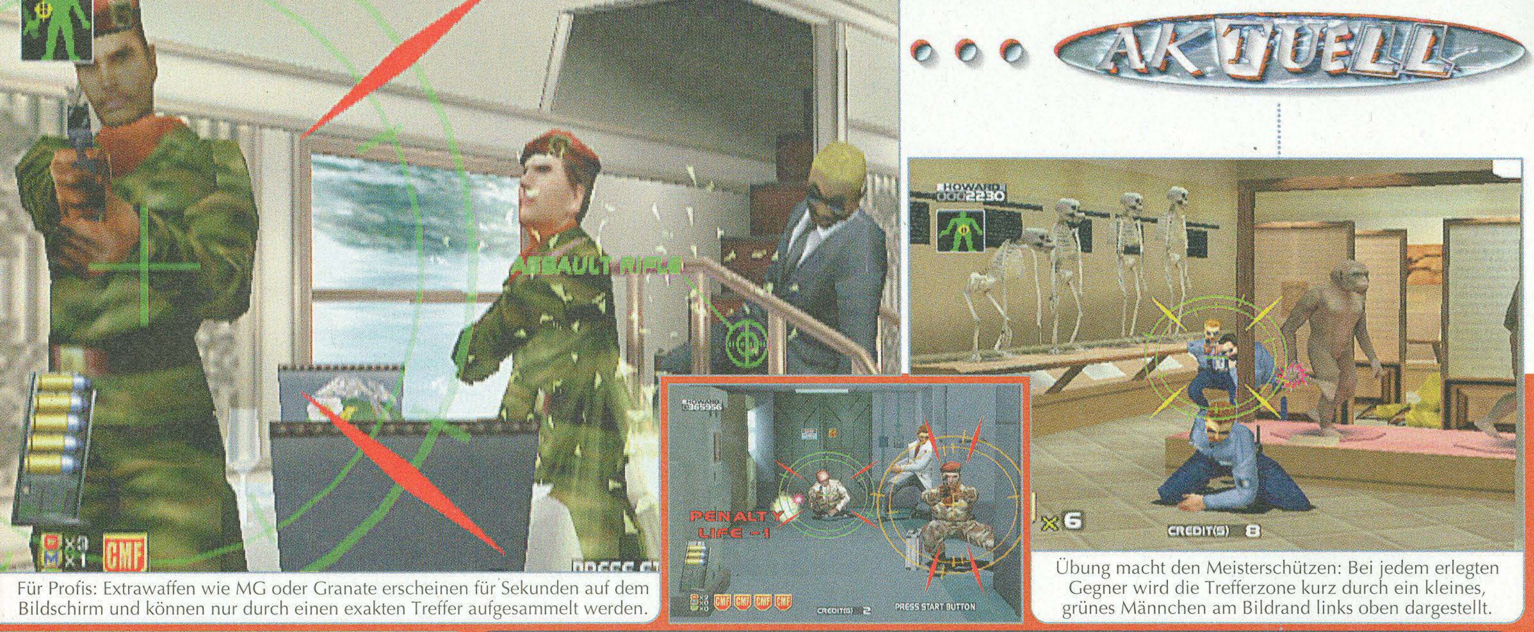


**1994** Indiziert – Model 1

**1995** Indiziert – Model 2



**1995** Gunblade New York – Model 2



Für Profis: Extrawaffen wie MG oder Granate erscheinen für Sekunden auf dem Bildschirm und können nur durch einen exakten Treffer aufgesammelt werden.

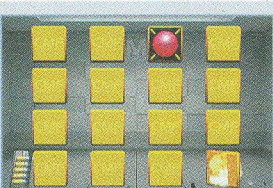
Übung macht den Meisterschützen: Bei jedem erlegten Gegner wird die Trefferzone kurz durch ein kleines, grünes Männchen am Bildrand links oben dargestellt.

Coole Action à la Bond: Mit gezielten Schüssen holt Ihr die Schneemobilisten von ihren Schlitten.

## Auf dem Schießplatz



**COMBO SHOT:** Die Disziplin für flinke Finger. In 15 Sekunden müsst Ihr eine Reihe Metallzylinder mit jeweils drei Schüssen in schneller Folge abballern. Für Lucky-Luke-Verehrer kein großes Problem.





**REFLEXES:** Das Grundlagentraining für Leute mit schlechter Reaktion. Per Zufallsgenerator werden für Sekundenbruchteile eine Reihe 'CMF'-Tafeln umgedreht. Schnell gezielt ist halb getroffen!

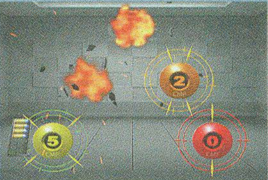


**WHO'S THE ENEMY:** In kurzen Abständen erscheinen zwei Pappaufsteller mit der Abbildung eines Feind und eines Zivilisten. Mit einem gezielten Schuss müsst Ihr blitzschnell zwischen Gut & Böse unterscheiden.





**JUSTICE SHOT:** Die Übung zur politisch korrekten Entwaffnung ohne Todesfolge. Eine Bande Gegner-Dummys erscheint auf dem Bildschirm, deren einzig verwundbares Körperteil ist der rechte Arm. Knifflig.





**JUDGEMENT:** Eine der leichteren Übungen. Zerstört die auftauchenden Minen, bevor deren Timeranzeige auf Null steht. Eines solltet Ihr im lautstarken Dauerfeuer auf keinen Fall vergessen: Nachladen!

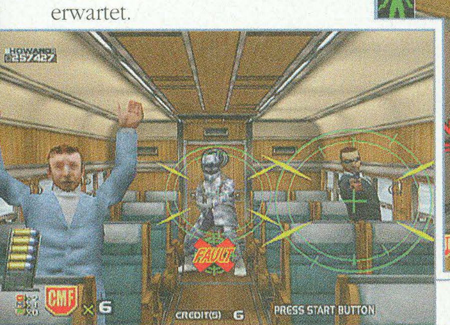




**TIMING:** Die Bewährungsprobe für angehende Doppel-Null-Agenten. Mehrere Pappaufsteller werden durch bewegliche Hindernis-Ringe verdeckt. Das Dumme daran: Für jeden getroffenen Ring erscheint ein weiteres Ziel.

klassischer Arcade-Manier lädt das virtuelle Alter Ego nach, sobald Ihr den Schießkolben außerhalb des Bildschirm abfeuert.

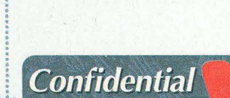
Für Langzeitmotivation sorgen kleine Geschicklichkeitstests, bei denen Bewältigung oder Misserfolg über den weiteren Spielverlauf entscheiden. So seid Ihr einmal in einer Gaskammer eingesperrt und müsst innerhalb eines knappen Zeitlimits die Düsen der Todesanlage mit gezielten Schüssen verstopfen. Ein anderes mal schwingt Ihr Euch per Seilwinde von einem Dach zum nächsten. Hierzu gilt es, punktgenau einen Enterhaken an der gegenüberliegenden Hauswand zu verankern. Schießt Ihr daneben, endet die Seilbahnfahrt im Zwischenhof, wo Euch eine Bande schwerbewaffneter Terroristen bereits erwartet.



Freund oder Feind? Nur die Terroristen werden durch Fadenkreuze markiert.

Optisch macht die beinahe fertiggestellte Vorabversion dank der Umsetzungsfreundlichen Naomi-Hardware des Automaten bereits einen sehr guten Eindruck. Flüssiger Spielablauf, hübsch texturierte Polygonmodelle und abwechslungsreiche Schauplätze garantieren bleihaltige Daueraction auf aktuellem 128-Bit-Niveau. Lichtpistolen-Besitzer sollten sich "Confidential Mission" auf jeden Fall vormerken. *cg*

| HERSTELLER | Sega |
|---|---|
| SYSTEM | Dreamcast |
| D-RELEASE | 2. Quartal |



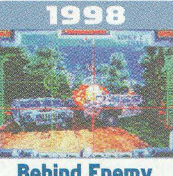

Ballern, bis der Zeigefinger schmerzt: Opulentes Lichtpistolen-Spektakel in bester Spielhallen-Tradition – motivierend und sauber inszeniert.



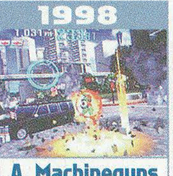
1997 – The Lost World – Model 3



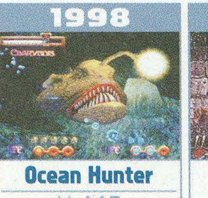
1997 – Indiziert – Model 2



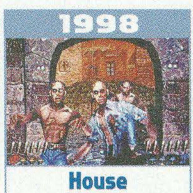
1998 – Behind Enemy Lines – Model 2



1998 – L.A. Machineguns – Model 3



1998 – Ocean Hunter – Model 3



1998 – House of the Dead 2 – Naomi

2000 – Confidential Mission – Naomi GD-Rom



2001 – House of the Dead 3 – Naomi 2




Teamkollege Roger Grigman macht gleich zu Beginn schmerzhafte Bekanntschaft mit der ekligen Alienbrut

Flexibel: 'Auto-Aiming' nimmt Euch lästige Zielarbeit ab, Scharfschützen visieren die Feinde manuell an.

Du bist nicht allein: Auf Euren Streifzügen durch die Forschungsstation begegnet Ihr nicht nur schleimigen Mutanten.

# Die Körperfresser

**Hochspannung im ewigen Eis: In Sonys Action-Thriller "Extermination" stellt Ihr Euch dem außerirdischen Grauen auf einer arktischen Forschungsstation.**

Es ist doch immer dasselbe: Wenn sich in Videospielen Wissenschaftler mit der Erforschung außerirdischer Lebensformen oder geheimnisvoller Viren beschäftigen, enden die riskanten Experimente über kurz oder lang in einem Fiasko. Und so wird auch den Eierköpfen in Sonys PS2-Thriller "Extermination" die streng geheime Arbeit mit einem mysteriösen Alien-Gezücht zum Verhängnis. Eines Tages geraten die Experimente außer Kontrolle, die Kreatur mit dem Codenamen Origin bricht aus und richtet auf der abgelegenen antarktischen Forschungsstation Fort Stuart ein Blutbad an. Ein im letzten Moment abgesetzter Hilferuf erreicht zwar noch die Regierung, doch als diese zur Rettung eine Special-Forces-Einheit der Marines losschickt, kommt es zu einem bösen Unglück: Mitten im ewigen Eis zwingt ein plötzlicher Maschinenschaden das Transportflugzeug des Söldner-Teams zur einer verzweifelten Notlandung. Durch den Crash voneinander getrennt, versuchen die Marines im Alleingang, dem grauenhaften Geheimnis von Fort

Lebenswichtig: Der Taschenlampen-Aufsatz Eures Gewehrs leuchtet die Monster-verseuchten Gänge aus

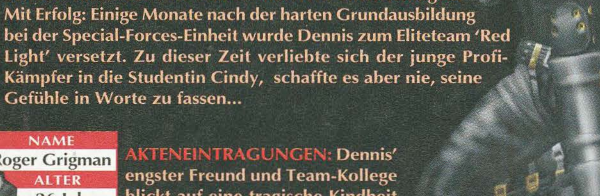
Ach wie niedlich: Dank stufenlos zoombarem Zielfernrohr könnt Ihr die garstigen Biester aus sicherer Entfernung genauestens studieren.

Das realistische Spiel mit Licht und Schatten ist beeindruckend gut gelungen

Burn, Baby, Burn: Der Kerosin-getriebene Flammenwerfer im Einsatz.

| NAME | Dennis Riley |
|---|---|
| ALTER | 24 Jahre |
| GRÖSSE | 1,78 m |
| GEWICHT | 77 kg |

AKTENEINTRAGUNGEN: Bereits als junger Schüler brachte sein rebellisches und aufbrausendes Temperament Dennis zahlreiche Schulverweise ein. Erst durch den tragischen Unfalltod der Eltern glätteten sich die stürmischen Wogen seines Gemüts und er beschloss nach dem High-School-Abschluss eine Marine-Karriere einzuschlagen. Mit Erfolg: Einige Monate nach der harten Grundausbildung bei der Special-Forces-Einheit wurde Dennis zum Eliteteam 'Red Light' versetzt. Zu dieser Zeit verliebte sich der junge Profi-Kämpfer in die Studentin Cindy, schaffte es aber nie, seine Gefühle in Worte zu fassen...



| NAME | Roger Grigman |
|---|---|
| ALTER | 26 Jahre |
| GRÖSSE | 1,88 m |
| GEWICHT | 132 kg |

AKTENEINTRAGUNGEN: Dennis' engster Freund und Team-Kollege blickt auf eine tragische Kindheit zurück. Aufgewachsen in den Slums von New York hatte er jahrelang unter den unkontrollierten Wutausbrüchen seines trinkenden Vaters zu leiden, während seine Mutter die Familie mit Müh und Not als Vollzeit-Prostituierte durchbrachte. Haarscharf an einer Gangster-Karriere vorbeigeschrammt, wurde Roger bereits mit 16 Jahren Mitglied der Marines, wo er später Dennis kennenlernte. Der raubeinige Eindruck täuscht: Hinter der harten Fassade verbirgt sich ein sensibler wie warmherziger Mann.

| NAME | Cindy Chen |
|---|---|
| ALTER | 24 Jahre |
| GRÖSSE | 1,69 m |
| GEWICHT | 50,5 kg |

AKTENEINTRAGUNGEN: Die ebenso schöne wie kluge Cindy Chen wuchs in reichen Verhältnissen als Tochter eines Chinesen und einer Nord-Europäerin auf. Nach einem Praktikum in einem Krankenhaus stand für sie der Berufswunsch fest: Ärztin. Während der College-Ausbildung verlagerte sich ihr Interesse immer mehr Richtung Forschung. Nach dem Abschluss ging Cindy zur Armee, weil ihr dort die besten und modernsten Gerätschaften zur Verfügung standen. Freiwillig meldete sie sich für ein geheimes Projekt in der Antarktis, nicht ahnend, was sie auf Fort Stuart erwarten würde...

# kommen

Augen auf: Im dichten Schneetreiben erkennt Ihr nur schwer die Laser-Sucher der Selbstschussanlagen.

Stuart auf die Schliche zu kommen. Hauptcharakter und Special-Forces-Kämpe Dennis läuft es folglich nicht nur wegen des arktischen Klimas kalt den Rücken runter, als er den Laborkomplex betritt: Die Stromversorgung ist unterbrochen, keine Menschenseele weit und breit und überall sind Zeichen der Zerstörung auszumachen. Nach ein paar Schritten wird die ungemütliche Vermutung zur schrecklichen Gewissheit: Eine verstümmelte Leiche liegt in der Ecke, umgeben von einer Horde merkwürdiger, nicht von dieser Welt stammender Riesenwanzen – irgendetwas ist hier fürchterlich schief gelaufen. Ohne zu zögern zückt Dennis sein Sturmgewehr und feuert ein paar Salven auf die schleimige Brut. Die zuckenden Leiber verbluten elend, der Marine ahnt jedoch, dass dies nicht seine letzte Begegnung mit der dritten Art war. Was sich zunächst aufgrund des verwandten Plots nach einem weiteren "Resident Evil"-Verschnitt anhört, erinnert in der Praxis eher an Action à la "Syphon Filter". In Echtzeit-3D-Optik durchkämmt Ihr die weitläufigen Gänge, Hallen und Laboratorien des gespenstischen Fort Stuarts, immer die Waffe im Anschlag, schließlich könnte in der nächsten dunklen Ecke ein schleimiges Alien lauern. Auf Knopfdruck zückt Dennis sein Gewehr, mit dem Analogstick richtet Ihr den praktischen Laserpointer punktegenau auf die Ziele aus. Das 'SPR 4' (kurz für 'Special Purpose Rifle') stellt dabei das modernste Stück Kriegstechnologie dar, das der Armee zur Verfügung steht. Im Lauf des Spiels findet Ihr allerlei Zielfernrohre, Aufsätze und Magazinsorten, die Ihr im Waffenmenü ganz nach Lust und Laune auf den Karabiner schraubt. So wird aus dem simplen MG ein Granat- und Flammenwerfer, mittels Zielfernrohr gar ein waschechtes Scharfschützengewehr. Schweres Geschütz ist auch bitter nötig, denn die vergleichsweise harmlosen Wanzen weichen bald mannsgroßen Mutanten, geflügelten Vogelbiestern und anderen erschreckenden Horror-Kreaturen.

Beim Spielverlauf war Entwickler Deep Space Abwechslung wichtig: Feuergefechte wechseln sich mit Schlüsselsuche, Sprungeinlagen und Hangelpartien über gähnende Schluchten ab, im Vergleich zu seinen Kollegen aus Racoon City ist Marine Dennis wesentlich sportlicher unterwegs. Zwischendurch stoßt Ihr immer wieder auf interessante Forschungsnotizen oder verfolgt die packende Handlung in kurzen FMV-Sequenzen. Action-Fans mit Horror-Ambitionen dürfen sich auf ein gelungenes PS2-Abenteuer freuen. *cg*



Sportlich, sportlich: Im Gegensatz zu Chris Redfield & Co. kann der durchtrainierte Marine sehr vielfältig mit seiner Umgebung interagieren.

Hüpflastiges Action-Adventure im Bitmap-Polygon-Gewand: "Tombi".

***"Extermination"**-Entwickler Deep Space wurde im März 1997 als Gemeinschaftsunternehmen von Sony und Whoopee Camp gegründet. Trotz mittlerweile vierjährigem Bestehen ist die Spielographie der Japaner allerdings noch sehr übersichtlich. Noch unter dem Label Whoopee Camp erschien der schweinische 2D-Polygon-Bitmap-Mix "Tombi", zwei Jahre später der dreidimensionale Nachfolger. Zwar blieben die japanophilen Jump'n'-Runs hierzulande eher unbeachtet, mit dem kommenden PS2-Thriller könnte Deep Space aber der Sprung vom Nischen- zum international renommierten Entwickler gelingen.*

Der Schein trügt: Trotz 3D-Optik sind die Laufpfade in "Tombi 2" festgelegt.

| HERSTELLER | Sony |
|---|---|
| SYSTEM | PS2 |
| D-RELEASE | 2. Quartal |

## Extermination!

Martialisches Action-Adventure im Packeis: Fette Wummen, garstige Aliens & spannende Story – Survival-Horror-Herz, was willst Du mehr?



# Drachen-Dompteur

**Dreamcast-Abenteuer nach Buchvorlage: Ubisofts Action-RPG "Dragonriders" nimmt sich dem literarischen Schaffen von Fantasy-Ikone Anne McCaffrey an.**

**McCaffrey-Fans mit PC freuen sich**

*auf "Freedom: First Resistance", ein Action-Adventure, das auf dem 'Freedom'-Zyklus basiert. Entwickelt wird das dreidimensionale Endzeit-Spektakel von Red Storm ("Rainbow Six", "Rogue Spear"), eine Konsolenumsetzung ist allerdings nicht geplant.*

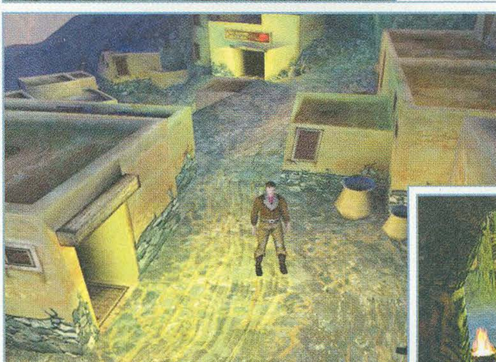
Ähnlich wie Versoftungen von Filmlizenzen haben auch Videospielumsetzungen populärer Fantasyromane bei Fans und Kritikern keinen guten Ruf. Bestes Beispiel sind Adaptionen des Genre-Klassikers 'Der Herr der Ringe', die seit frühen 8-Bit-Tagen für Pixel-Mist in Reinkultur stehen. Mit "Dragonriders: Chonicles of Pern" wagt sich die englische Ubi-Filiale nun an die Umsetzung von Anne McCaffreys legendärer 'Drachenreiter'-Saga.

Alle 200 Jahre bekommt das Fantasy-Reich Pern ein ernstes Problem: Mit astronomischer Regelmäßigkeit tritt zu dieser Zeit der 'Red Star' in die Umlaufbahn des Planeten ein. Auf dem Stern haust eine außerirdische Kraft namens Threat, deren einziges Ziel es ist, auf seinen Reisen durchs All das Leben anderer Welten zu vernichten. Zum Schutz erschufen die Menschen von Pern mächtige Drachen, doch nur eine Handvoll würdiger Helden ist auserkohren, auf dem Rücken der Fabeltiere gegen das Böse ins Feld zu ziehen. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Drachenreiters D'Kor bzw. dessen schuppigen Freundes Zenth.

Die Entwickler konzipierten das Fantasy-Epos als Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel: Während Ihr Eurem Helden über die Schulter schaut, erforscht Ihr zu Beginn die verwinkelten Polygon-Höhlen Eurer Heimat und später die endlosen Weiten Perns. Dabei wechseln sich Echtzeitkloppereien mit Rätseleinlagen und Dungeonexpeditionen ab. Interessant ist die Charakterentwicklung des Helden. Für gelöste Aufgaben werden die drei Attribute Ansehen, Wissen bzw. Stärke erhöht. Diese Werte haben direkte Auswirkung auf den Spielverlauf: Erst wenn Ihr Euch im Heimatdorf durch einfache Botengänge ausreichend Respekt verdient habt, wird D´Kor mit verantwortungsvollen Aufgaben betreut und erhält z.B. Zugang in die geheimen Bereiche der Bibliothek.

Technisch hinkt "Dragonriders" dem Standard mit faden Texturen, groben Charaktermodellen und unübersichtlicher Kameraführung noch hinterher. Hoffen wir, dass es Ubi bis zur Veröffentlichung gelingt, die ansprechende Story in ein adäquates optisches Gewand zu hüllen. *cg*

Kloppen mit Köpfchen: In den Echtzeit-Kämpfen wechselt Ihr stetig zwischen Angriffs- und Verteidigungsmanövern.





Ob Freiluft oder dunkler Dungeon: Mal ist die Kameraperspektive festgelegt, mal dürft Ihr mit den Schultertasten nachjustieren.




Keine Verständnisprobleme: Die gelungene englische Sprachausgabe ist deutsch untertitelt.

Ich geh nur mal kurz Zigaretten holen: Drache Zenth wartet artig, während sich D'Kor auf einen Kerkerstreifzug begibt.

## Mutter der Drachen



76 Jahre und kein bisschen müde: Anne McCaffrey schreibt nach wie vor.

**Neben der 'Die Nebel von Avalon'-Autorin Marion Zimmer Bradley ist die Amerikanerin Anne McCaffrey die wohl bekannteste Science-Fiction-/Fantasy-Autorin unserer Zeit. Geboren am 1. April 1926 in Cambridge, Massachusettes, begann die junge McCaffrey bereits in der Schulzeit mit dem Schreiben und entdeckte ihr Talent als Theaterschauspielerin und -Regisseurin. 1957 erschien die erste Kurzgeschichte in einem SciFi-Heftchen, 1967 folgte mit 'Restoree' ihr erster Roman, den die damals 41-jährige vorrangig als Protest gegen das damals gängige, konservative Frauenbild im fantastischen Genre verstanden wissen wollte. Der Erfolg gab ihr recht: In den Folgejahren etablierte McCaffrey so populäre Serien wie den 'Raumschiff'-Zyklus, die 'Acoma'-Reihe oder das 'Drachenreiter'-Imperium, das es mittlerweile auf 14 Schmöker bringt. Bis heute umfasst ihr literarisches Schaffen 67 Romane und 65 Kurzgeschichten – in insgesamt 22 Sprachen (u.a. die Blindenschrift Braille) wurden Teile ihres Werks übersetzt. Den Lebensabend verbringt die Pferdefreundin auf einer heimeligen Farm in Wicklow Country im Herzen Irlands.**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Ubi Soft |
| SYSTEM | Dreamcast |
| D-RELEASE | 2.Quartal 2001 |

**Dragonriders**

**Auf dem Rücken des Drachen gegen die Horden des Bösen: Actionreiches RPG mit einfallsreicher Story – optisch aber noch mittelprächtig.**




# AOU 2001 – Tokio im Spielerausch


Die virtuellen Schläger gehen in die vierte Runde: Segas Vorzeigekeilerei demonstriert auf beeindruckende Weise das technische Potenzial der Naomi-2-Hardware.

Sechs Haudegen kennt der "Virtua Fighter"-Veteran bereits aus den Vorgängern, zwei Martial-Arts-Experten geben ihren Einstand.


Die Suche geht weiter: Muttersöhnchen Kage -Maru prügelt sich seit Teil 1 mit den Polygon-Konkurrenten.

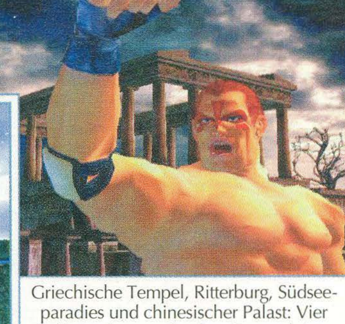
INSERT COIN

Für japanische Arcade-Freaks wird die japanische Hauptstadt zweimal im Jahr zur Pilgerstätte: Neben der Jamma-Show im Herbst ist die 'Arcade Operators Union'-Messe (kurz AOU) das wichtigste Forum für Neuheiten und Trends im Spielhallensektor. So zog es auch 2001 Tausende von Zockern in die Makuhari-Hallen in der Nähe Tokios. Dominiert wurde das Programm eindeutig von Sega und Konami, Namco und die meisten anderen Hersteller hielten sich zurück, Capcom blieb dem bunten Treiben gänzlich fern.

Den Höhepunkt der diesjährigen AOU bildete zweifellos **Virtua Fighter 4**, die erste Naomi-2-basierte Episode von Yu Suzukis legendärer Polygon-Prügelei. Die Erwartungen waren entsprechend hoch, als Segas Programmier-Legende die Bühne erklomm, um das Demo des vierten Teils (bislang als "Virtua Fighter X" bekannt) zu präsentieren – und sie wurden nicht enttäuscht. Spielerische Details waren dem AM2-Chef Suzuki kaum zu entlocken, soviel steht aber bereits fest: Zu den aus den Vorgängern bekannten Haudegen stoßen mindestens zwei frische Prügelasse hinzu: Der erste ist ein kahlgeschorener Mönch, der nach einer Martial-Arts-Ausbildung im Shaolin-Kloster neue Herausforderungen sucht, von der zweiten Figur weiß man zumindest, dass sie weiblich ist. War den Polygon-Kämpen in "Virtua Fighter 3" mittels 'Evade'-Taste erstmals Ausweichen in den Raum möglich, fällt der Zusatzknopf in der neuen Episode wieder weg. In den ausladenden 3D-Arenen dürft Ihr Euch nun von vornherein frei bewegen, außerdem verspricht Meister Suzuki umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung. Je nachdem, wie wuchtig Ihr Eure Gegner trefft, reißen deren taumelnde Leiber schon mal brüchige Steinwände ein.

Interessanter als die spielerischen Aspekte war natürlich die technische Seite – was kann AM2 aus der Naomi-2-Hardware herauskitzeln? Die Bilder auf dieser Seite sprechen für sich: Noch nie war in einem Videospiel eine ähnlich opulente Grafik zu bewundern. Auf den rundum erneuerten Charakter-


Geballte Grafik-Power: Die Detailstufe von Haut-, Kleidungs und Hintergrund-Texturen ist schlichtweg atemberaubend.


Griechische Tempel, Ritterburg, Südseeparadies und chinesischer Palast: Vier Szenarien wurden bereits gezeigt.

SEGA

## Tierische Kugelei: Monkey Ball



"Marble Madness" lässt grüßen: Das witzige Spielprinzip von "Monkey Ball" orientiert sich am kultigen Atari-Automat.

**WENN ES UM GLEICHERMAßEN innovative wie ausgefeilte Spielinhalte geht, macht Sega so schnell kein Konkurrenz-Hersteller etwas vor. Und so sorgte auch auf der diesjährigen AOU ein völlig durchgeknallter Automat des japanischen Arcade-Giganten für große Begeisterung unter den Messebesuchern. Der auf der Naomi-GD-Technik basierende Titel heißt "Monkey Ball" und seine Idee ist simpel. Als eines von drei niedlichen Äffchen gilt es, in zirka 50 Levels jeweils hundert Bananen einzusammeln. Was sich zunächst recht stupide anhört, ist in der Praxis ein fesselnder Geschicklichkeitstest der kniffligen Art. Meemee, Aiai und Baby-Monkey sind nämlich in unzerbrechlichen Glaskugeln gefangen und rollen daher auf der Suche nach den vitaminreichen Südfrüchten durch die vertrackten Welten. Euer Geschick ist gefragt: Wackelige Rampen und Wippen, schwebende Plattformen oder superenge Stege in luftigen Höhen fordern stählerne Nerven und eine ruhige Hand – ein Sturz und Euer Affe sieht die Bananenstauden von unten wachsen. Um bei der Steuerung der putzigen Primaten volle Kontrolle zu haben, ist der "Monkey Ball"-Automat mit einem hochsensiblen Analogstick in witziger Bananenform ausgestattet. Gefühlvolles Beschleunigen oder abruptes Bemsen – nach kurzer Eingewöhnungszeit dirigiert Ihr die Kugelaffen elegant durch die ersten Labyrinthe, mit zunehmender Übung meistert Ihr auch die kniffligen späteren Levels. Der Murmelklassiker bekommt einen würdigen Erben.**

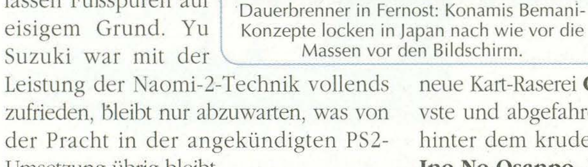






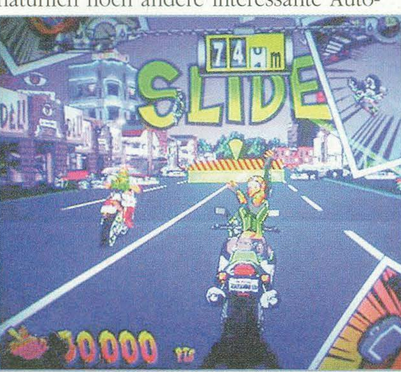
Probier's mal mit Gemütlichkeit: Hektiker und Zitterlinge werden bei der luftigen Bananenjagd ihre Probleme haben.

Modellen erkennt Ihr jede Falte, jeden Muskelstrang. Vom Feind getroffen, verziehen die Recken voller Schmerz die Gesichter, feinste Licht- und Schatteneffekte lassen das Kampfgeschehen noch realistischer wirken. Die voll polygonalen Hintergründe strotzen nur so vor liebevollen Details: Mal zieht eine Schar Wasservögel vor dem idyllischen Sonnenuntergang gen Süden, ein anderes mal schweben zerbrechliche Schneeflocken im sanften Wind behutsam zu Boden und Eure Schläger hinterlassen Fußspuren auf eisigem Grund. Yu Suzuki war mit der Leistung der Naomi-2-Technik vollends zufrieden, bleibt nur abzuwarten, was von der Pracht in der angekündigten PS2-Umsetzung übrig bleibt.


Dauerbrenner in Fernost: Konamis Bemani-Konzepte locken in Japan nach wie vor die Massen vor den Bildschirm.

## Sega & Konami

Außer "Virtua Fighter 4" gab's bei Sega natürlich noch andere interessante Automaten zu sehen. Näheres zum "Marble Madness"-inspirierten Geschicklichkeitstest **Monkey Ball** lest Ihr im Kasten oben. Erstmals spielbar war die Motorrad-Saga **Wild Riders**: Wenn Ihr auf dem Feuerstuhl durch die Fußgängerzone heizt, dutzende Passanten hektisch durch die Straßen eilen und Euch die Polizei mit heulenden Sirenen im Nacken sitzt, lässt Naomi 2 die Muskeln spielen. Sportlich (und ebenfalls auf Segas Hightech-Board laufend) gaben sich **Virtua Striker 3,** die Baseball-Sim **Super Major League** und die brandneue Kart-Raserei **Club Cart**. Die innovativste und abgefahrenste Idee steckte aber hinter dem kruden Gassi-Geh-Automat **Ino No Osanpo**. Hier stellt Ihr Euch auf eine Art Laufband, habt eine Plastik-Leine in der Hand und führt vom niedlichen Terrier bis zur grimmigen Bulldogge allerlei Vierbeiner aus. Ziel ist es, Euer Hündchen glücklich zu machen, indem Ihr es




Coole Bikes & heiße Action: Segas "Crazy Taxi"-Ableger "Wild Riders" durfte erstmals Probe gefahren werden.





Michael Schumachers Lehrjahre zum Nachspielen: Die Naomi-2-Raserei "Club Cart".

an Mülltonnen schnüffeln und Pipi machen lasst oder in kleinen Quick-Time-Events vor dem Unfalltod auf der Straße bewahrt – für deutsches Dackel-Publikum wahrscheinlich zu abgefahren. Bemani-Konzepte sind in Japan immer noch der Renner, entsprechend hatte Konami von **Dance Dance Revolution 5th Mix** bis **Drum Mania 4th Mix** hauptsächlich Updates ihrer Musikspiele im Angebot. Neu waren **Mambo a Gogo**, ein "Samba De Amigo"-Vetter mit Trommeln, der dritte Teil der Scharfschützensim **Silent Scope** und der Spanner-Spaß **Private Shot**, wo Ihr per Kamera Jagd auf leichtbekleidete Schulmädchen macht. Über potenzielle Konsolen-Umsetzungen wurden, außer bei "Virtua Fighter 4", keine Angaben gemacht. Wir halten Euch natürlich auf dem Laufenden. *cg*

*Gute Nachrichten* ***für alle "Dead or Alive"-Fans. Hersteller Tecmo bestätigte Gerüchte, dass ein dritter Teil der sexy 3D-Prügelei beschlossene Sache sei. Auf welcher Hardware sich die leicht geschürzten Jungs und Mädels die Köpfe einschlagen, ist noch nicht entschieden. Ein Sprecher hielt Segas Naomi-2-Board für wahrscheinlich, da man bei den Vorgängern mit der Naomi-Technik gute Erfahrungen gesammelt habe.***

## AOU 2001 - Die interessantesten Automatenneuheiten im Überblick

| NAME | HERSTELLER | GENRE |
|---|---|---|
| Arctic Thunder | Tecmo | Schneemobil-Racer |
| Club Kart | Sega | Rennspiel |
| DD Revolution 5th Mix | Konami | Musikspiel |
| Drum Mania 4th Mix | Konami | Musikspiel |
| Dynamic Golf | Sega | Golf-Simulation |
| Guitar Freaks 5th Mix | Konami | Musikspiel |
| Ino No Osanpo | Sega | Gassi-Simulation |
| Keyboard Mania 3rd Mix | Konami | Musikspiel |
| Mambo a Gogo | Konami | Musikspiel |
| Mocap Boxing | Konami | Box-Simulation |
| Monkey Ball | Sega | Geschicklichkeit |
| Monster Gate | Konami | Action-RPG |
| Para Para Paradise 2nd Mix | Konami | Musikspiel |
| Pop'n Music 6 | Konami | Musikspiel |
| Private Shot | Konami | Spanner-Simulation |
| Silent Scope | Konami | Lichtpistolen-Shooter |
| Stunt Typhoon | Taito | Rennspiel |
| Super Major League | Sega | Baseball-Simulation |
| Vampire Night | Namco/Sega | Lichtpistolen-Shooter |
| Virtua Fighter 4 | Sega | Beat'em-Up |
| Virtua Striker 3 | Sega | Fussball-Simulation |
| Wild Riders | Sega | Rennspiel |




Ein Echtzeit-Demo der Geforce 3: Ein ähnlicher Grafik-Chip schlummert auch in Microsofts Xbox.

## Der MAN!AC-Grafikführer Teil2

# Grafik in neuen Dimensionen

**Aufregung im Grafik-Lager: nVidia präsentierten in Paris ihren neuesten Superchip – den Geforce 3. Welche neuen Effekte bietet die Hardware, die in abgewandelter Form auch in der Xbox schlummert?**

Für die Europa-Vorstellung ihrer mehr als 1.000 Mark teuren PC-Grafikkarte nutzten die 3D-Profis von nVidia den prunkvollen Rahmen des Pariser Eiffelturms. Das Ambiente stimmte also, doch bringt die Geforce 3 wirklich den erwarteten Grafik-Sprung?

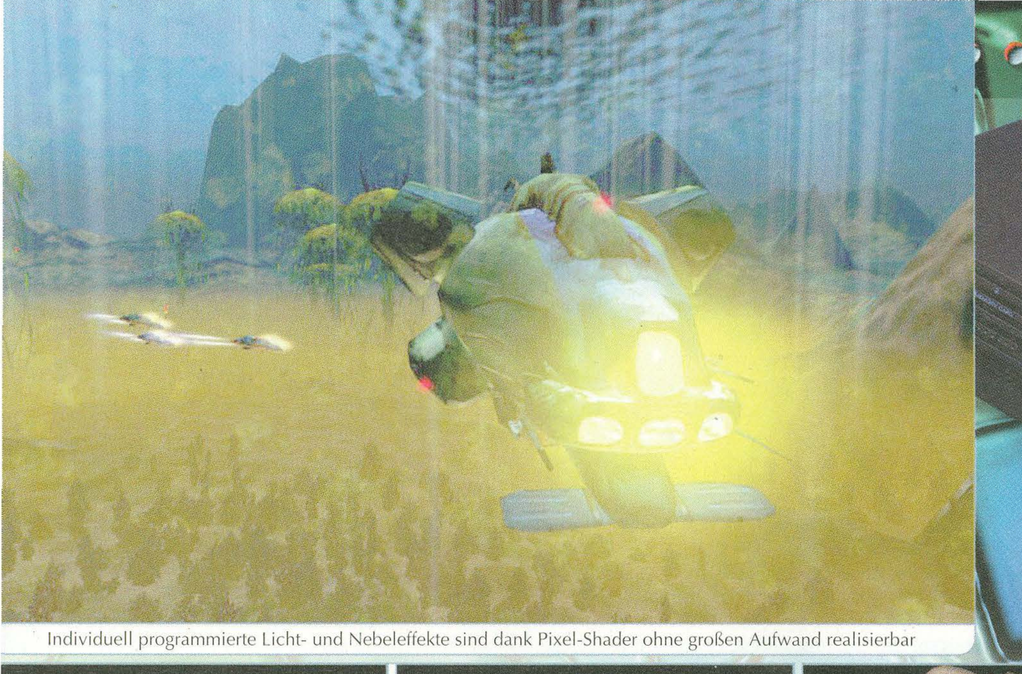
## Vertex- und Pixel-Shader

Auffallendstes Merkmal der in Paris gezeigten Grafik-Demos war die im Vergleich zu älteren, oft steril wirkenden 3D-Optiken bemerkenswerte Dynamikfülle. Der brandneue Benchmark "3D Mark 2001" (www.madonion.com) beeindruckte im 'Vertex-Performance-Test' mit faszinierenden Animationen einer Landschaft: Einzelne Blätter eines Baumes wogten derart realistisch im Wind, dass man auf den ersten Blick an ein vorberechnetes FMV dachte. Doch filigrane Bewegungen eines Astes samt Laub sind nur die Spitze des 'Dynamik-Eisbergs'. Kraftvolle Beschädigungen von metallischen Objekten, Einschläge von Gesteinsbrocken mit anschließender Schockwelle (keine 'billigen', kreisförmigen Lichtschweife) auf der Planetenoberfläche, die wirklichkeitsgetreue Darstellung von geschichtetem Nebel oder das übergangslose Morphen eines vierbeinigen Monsters in ein flügeltragendes Ungeheuer – dank Vertex-Shader-Funktion wirkt eine virtuelle 3D-Umgebung deutlich lebendiger.

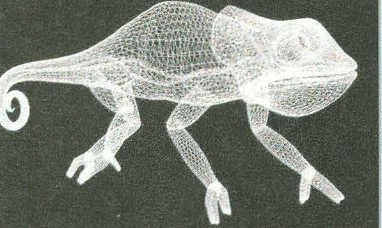
Dynamische Effekte wie ein Meteoriteneinschlag mit Schockwelle sind ein Fall für den Vertex-Shader

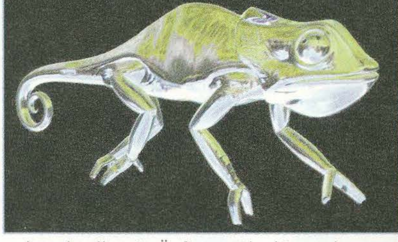
Während sich der Vertex-Shader vornehmlich um realistische Bewegungen kümmert, rückt der Pixel-Shader die Szenerie ins rechte Licht: In einem Fußball-Demo der Entwickler Silicon Dreams wurde diese Technik für Kleidung und Haut der

Haare oder Fell erhalten dank Vertex-Shader ein realistisches Aussehen



Individuell programmierte Licht- und Nebeleffekte sind dank Pixel-Shader ohne großen Aufwand realisierbar

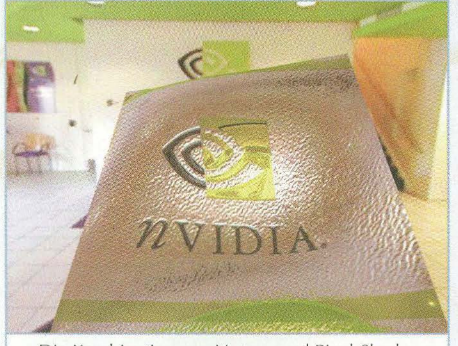




Dieses Polygon-Chamäleon wechselt in sekundenschnelle sein Äußeres: Ob glänzende Environment- oder realistische Bump-Mapping-Oberfläche – diese Sequenz läuft in Echtzeit.

Kicker genutzt. Die Resultate sind beispielsweise dynamisch auf Lichtquellen reagierende Socken, Hosen und T-Shirts sowie filigrane Schatten in den Gesichtern der Athleten, wenn sich diese durchs Stadion bewegen oder ihren Gefühlen mit ausdrucksstarker Mimik freien Lauf lassen.

Das ausgeklügelte Zusammenspiel von Vertex- und Pixel-Shader verspricht erstmals aufregende Animations- und Licht-Effekte in Echtzeit, die bisher nur in aufwändigen, vorgerenderten 3D-Filmen zu finden sind. Einige Funktionen, die Vertex-und Pixel-Shader bieten, waren bisher Render-Spezialisten wie Pixar für die Entwicklung von "Toy Story" & Co. vorbehalten. Mit der Geforce 3, respektive der Xbox, kommt auch Ihr in den Genuss von zahlreichen Special-FX.



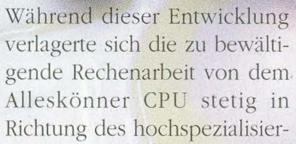


Die Kombination von Vertex- und Pixel-Shader ermöglicht Verbiege-Effekte mit Bump-Mapping

## Zauberwort Flexibilität

Was verbirgt sich nun hinter den Begriffen Vertex- und Pixel-Shader? Um die beiden Features zu verstehen, müssen wir kurz auf die Evolution der Echtzeit-3D-Grafik zurückblicken: Anfangs erzeugten die Programmierer mit nackten Drahtgittern (wie bei der MB-Konsole Vectrex) die Illusion von Räumlichkeit. Im Lauf der Zeit wurden die Netze aus Linien mit schattierten Flächen versehen (z.B. "Starwing" auf dem SNES) – die dargestellten Objekte wirkten nun massiv und plastisch. Danach ging die Entwicklung Schlag auf Schlag: das Implemetieren von Texturen (mit Beginn der 32-Bit-Ära), die Überlagerung von verschiedenen Texturebenen (Multitexturing) samt Erzeugung von Schatten- und Lichteffekten sowie die Einführung von Pufferspeichern, die mehrere Rendering-Durchgänge erlauben und somit Grafik-Techniken wie Bump Mapping oder Full-Scene-Anti-Aliasing (siehe MAN!AC 4/2001) den Weg ebneten.

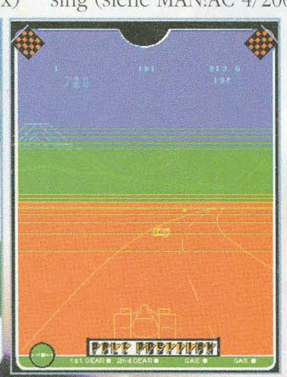
Während dieser Entwicklung verlagerte sich die zu bewältigende Rechenarbeit von dem Alleskönner CPU stetig in Richtung des hochspezialisierten Grafikchips. Immer mehr Effekte wurden als feste, abrufbare Funktion in Silizium gebannt. Mit der letzten PC-Grafikkartengeneration hielt beispielsweise das Feature Transform & Lighting (T&L) Einzug, welches die rechenintensive Polygon-Transformation sowie die Beleuchtung der 3D-Szenerie übernimmt und so dem Hauptprozessor Rechenarbeit spart. Die CPU hat dann mehr Zeit, sich um komplexe physikalische Modelle oder anspruchsvolle Künstliche Intelligenz zu kümmern.



Geforce-3-Demo: Ein Triceratops verhält sich wie Flüssigkeit und verändert in Echtzeit seine Form.

Klingt doch eigentlich alles ziemlich vielversprechend, oder? Doch ein fest integriertes T&L-Feature auf dem Grafikchip bedeutet auch Einschränkungen für die Spiele-Entwickler: Sind die berechneten Daten der 3D-Engine erst mal in der Transformations-Einheit angekommen, haben die Programmierer keinen Zugriff mehr – die Berechnungen laufen nach einem vorgegebenen Schema ab. Darüber hinaus müssen die Entwickler auf vorgefertigte Beleuchtungsmuster zurückgreifen, welche vielleicht



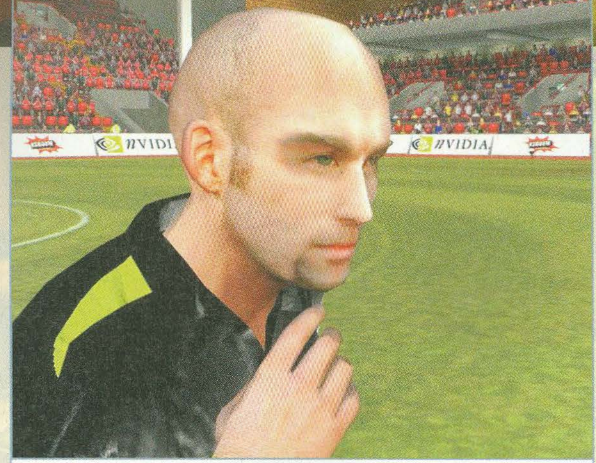


Schattierte Polygone und Vektorlinien: "Starwing" (links, SNES) und "Pole Position" (Vectrex).





nicht den gewünschten atmosphärischen Effekt ins Spiel bringen.
Abhilfe und mehr Flexibilität im Umgang mit 3D-Daten schaffen nun Vertex- bzw. Pixel-Shader. Hinter den Begriffen verbergen sich programmierbare Bausteine, die den kompletten Bereich der geometrischen Transformation und Teile des Renderings übernehmen. Der Vertex-Shader übernimmt dabei die erstgenannte Sektion, d.h. er berechnet die Lage der Polygone relativ zum Betrachter samt Lichteinfluss und leitet die fertigen Daten anschließend weiter. Die Entwickler können ihre eigenen Routinen für diesen Prozess verwenden und so spektakuläre Effekte einbauen. Das neue Feature eignet sich besonders für alle Arten von Bewegung: Charakteranimationen, Morphing-Varianten (z.B. ausgefeilte Gesichtsmimik), Motion-Blur oder komplexe physikalische Veränderungen in einer Landschaft, wabernde Nebel- und Partikeleffekte – die dynamischen Möglichkeiten für die Programmierer scheinen nahezu grenzenlos.
Ideale Ergänzung des Vertex-Shaders ist der Pixel-Shader: Aus den errechneten Daten der Vertex-Shader-Einheit kalkuliert der Pixel-Shader das Erscheinungsbild jedes einzelnen Pixels in Abhängigkeit der festgelegten Lichteinflüsse und der Ausrichtung zum Betrachter. Auch hier können die Programmierer ihrer Fantasie (fast) freien Lauf lassen und eigene Beleuchtungsmuster mit dynamischer Schattierung einbauen, auf diverse Bump-Mapping-Effekte zurückgreifen, organische Materialien wie Haut und Haare realistisch darstellen oder aufwändige Reflexionen sowie Transparenzen implementieren.




Ideal für aufwändig programmierte Pixel-Shader: Gesichter lassen sich fast fotorealistisch nachbilden – Bartstoppel, Falten, Lichtreflexe in den Augen und spröde Lippen werden auf dem 3D-Modell sichtbar.





## Grafik-Glossar




**ENVIRONMENT MAPPING:** Rechenintensive Technik, um auf reflektierenden Flächen die Umgebung zu spiegeln. Anwendung findet dieses Verfahren zum Beispiel bei Eisflächen oder auf polierten Fahrzeugen ("Gran Turismo 3").

16:1 Anisotropic Filtering | Bilinear Filtering

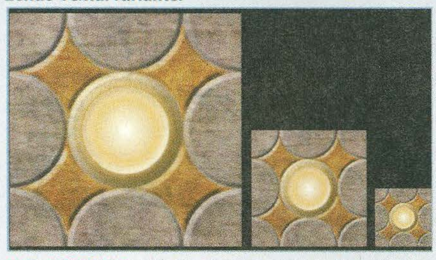
**FILTERING:** Verfahren, um die Bildschirmdarstellung von Texturen zu verbessern. Nähert man sich einer Textur, wird der Bildausschnitt und die Farbtapete kontinuierlich vergrößert. Um hässliche Riesenpixel zu vermeiden, wird u.a. die Filtering-Technik eingesetzt. Dabei werden je nach Filtering-Variante die Farbanteile mehrerer benachbarter Texel (Pixel einer Textur) miteinander vermischt und ein neuer Farbwert errechnet. Die bekanntesten Filtering-Verfahren sind Point Sampling, Bilineares Filtering, Trilineares Filtering und Anisotropic Filtering.




**FOGGING:** Das Pendant zu Depth Cueing. Um weit entfernten Grafik-Aufbau zu kaschieren, begrenzt eine weiß-graue Nebelwand den Blick in die Tiefe. Fogging ist vor allem auf dem N64 ein beliebter Trick, um Details und somit Rechenleistung zu sparen.
**FRAME BUFFER:** Grafikspeicher, in dem ein fertig gerendertes Bild abgelegt wird, welches anschließend auf dem Monitor erscheint.
**HIDDEN SURFACE REMOVAL:** Vor dem endgültigen Rendern eines Bildes werden mittels Z-Buffering (Vergleich der Tiefenwerte eines Polygons) alle unsichtbaren (verdeckten) Objekte ermittelt und aus der Szenerie entfernt. Ein Weg, um Prozessorleistung zu sparen.




**KEYFRAME INTERPOLATION:** Verfahren für die Animation von Objekten: Der Programmierer bestimmt lediglich das Ausgangs- und Zielmodell (evtl. auch zusätzliche Zwischenphasen für bessere Ergebnisse) der zu animierenden Figur. Die für einen flüssigen Bewegungsablauf notwendigen Zwischenphasen ermittelt der Grafikchip.
**LEVEL OF DETAIL:** Dieser Begriff bezeichnet die Detailstufe einer Textur in Zusammenhang mit dem Mip-Mapping. Je nach Entfernung des Betrachters von einem Objekt ermittelt die Grafik-Hardware die einzusetzende Texturvariante.



**MIP-MAPPING:** Die Buchstaben Mip stehen für den lateinischen Begriff 'Multum in Parvo', zu deutsch: Viele unter gleichen. Nach dem 'Level of Detail'-Schritt wird von der Hardware die entsprechende Texturdetailstufe geladen und verwendet. Wie viele unterschiedliche Texturvarianten (Größenstufe, z.B. 16 x 16 Pixel oder 64 x 64 Pixel) verwendet werden können, hängt von der Grafikhardware ab.
**MOTION BLUR:** Eine Grafik-Technik, die das Sehempfinden des menschlichen Auges nachempfindet. Sich schnell bewegende Objekte nehmen wir nur verschwommen wahr (Bewegungsunschärfe). Um dies nachzuahmen, wird bei aktuellen Grafikkarten ein Bild mehrmals in einen Zwischenspeicher geschrieben.



Der Verwisch-Effekt entsteht durch Interpolation zwischen den Einzelbildern. Die brandaktuelle Vertex-Shader-Technik kann diesen spektakulären Effekt ebenfalls imitieren.

## Grenzenlos?

Die grafischen Möglichkeiten klingen fast zu schön, um wahr zu sein. Tatsächlich sind sich nahezu alle Hardware-Experten darüber einig, dass die 3D-Grafik mit dem Erscheinen des Geforce 3 einen gewaltigen Sprung in Richtung Realismus machen wird – falls die Software-Entwickler die programmierbaren Shader-Einheiten in den Griff bekommen. Bisher waren nur Technologie- und frühe Spiele-Demos zu sehen, sowohl auf PC als auch auf Xbox. Ob die Microsoft-Konsole dank dieser neuartigen Technik das Rennen um die Grafik-Krone gegen PS2 und Gamecube für sich entscheidet, werden die nächsten Monate klären. *os*



Schau mir in das Auge, Kleiner: Ob die Xbox solche Optik bietet kann, wird die E3 im Mai zeigen.

**HINWEIS:** Aus aktuellem Anlass haben wir das Thema dieses Artikels geändert. Nächsten Monat lest Ihr mehr über Mapping- und Filtering-Varianten.

# HAND HELD

Mit Kopfhörer, Fernbedienung und (ausziehbarer) Tastatur: Sharps 'Internet Content Player'.

## Sharp surft mobil

### mit dem Internet Content Player

**Spiele des Wissens**

***Zusammen mit dem finnischen Entwickler Code-online setzt Motorola das Brettspiel "Trivial Pursuit" für Mobiltelefone um. Ab April grübeln Spieler über kniffligen Fragen aus sechs Kategorien (u.a. Geschichte und Technik) sowie zehn Sprachen. Außerdem bringt Motorola im Sommer die Quizshow "Wer wird Millionär?" mit über 2000 Fragen. Beide Umsetzungen laufen u.a. auf SMS-, WAP- und iMode-Handys.***

Sharp will eine neue Ära der mobilen Unterhaltung einläuten: Der Handheld 'Internet Content Player' mit 32-Bit-RISC-Prozessor und farbigem TFT-Monitor (240x320 Pixel) benötigt im Gegensatz zur WinCE-Konkurrenz keine PC-Anbindung, sondern surft eigenständig durchs Netz.
Mit Handy und Modem kommuniziert das Handheld per serieller sowie Infrarotschnittstelle mit bis zu 115 Kbps, sowohl Internet-Browser, als auch ein Email-Manager sind eingebaut. Außerdem spielt das Handheld MPEG4-Dateien: Das moderne Videoformat wird u.a. für Live-Übertragungen im Netz verwendet und komprimiert z.B. einen Spielfilm auf rund 600 MByte. Musik-Fans spielen mit dem Content-Player MP3-Files ab: Da der interne 16MB-Speicher allerdings für üppige Film- und Musikdaten viel zu mickrig ist, verwendet Ihr die Wechselmedien Compact Flash und SD-Multimedia (bis zu 512 MB) oder investiert in das mächtige Microdrive von IBM: Die Compact-Flash-kompatible Mini-Festplatte fasst maximal ein Gigabyte Daten, kostet aber zwischen 500 und 1300 Mark.




Umfangreiche Eingabeelemente garantieren eine komfortable Bedienung: Die Musik-Funktionen steuert Ihr bequem über die Fernbedienung am Kopfhörerkabel, unter dem Bildschirm befindet sich außerdem ein Steuerkreuz mit Hotkeys. Damit nicht genug: Die untere Hälfte des Handheld könnt Ihr wie eine Schublade herausziehen und dadurch eine vollwertige Tastatur zu Tage fördern.
Dank abschaltbarer Display-Beleuchtung reicht ein Akku für bis zu zehn Stunden schnurlose Unterhaltung. Mit optionalem MPEG4-Encoder und Kamera-Modul verwandelt Ihr das Handheld in eine digitale Film- und Fotokamera. Der Content-Player passt mit den Maßen 81,5 mm Höhe, 139,5 mm Breite und 17 mm Tiefe in jede Westentasche, wiegt 200 Gramm und erscheint nach seinem Japan-Debüt (als 'Zaurus') im Sommer auch bei uns.
Über Preis und möglichen PC-Link hat Sharp Deutschland noch nicht entschieden. Dafür sind die ersten Spiele bereits fertig: 1:1-Umsetzungen der Automatenklassiker "Space Invaders", "Galaxian" und "Pac-Man". Für je rund 20 Mark können sich japanische Sharp-Zocker die Oldies bereits von der 'Zaurus'-Homepage ziehen, gezahlt wird per Kreditkarte. *rp*







Über die Sharp-Homepage erhältlich: „Galaxian", "Pac-Man" und "Space Invaders" zockt Ihr mit dem Steuerkreuz und einem der beiden Feuerknöpfe des 'Internet Content Player'.

## Pocket NEWS

**ENGLISCH-KURS:** Japanische Kids lernen mit dem Game Boy Advance Englisch. Die Sprachkursspezialisten Key Net veröffentlichen das Lernspiel "EZ-Talk" auf sechs Modulen, im Lieferumfang befinden sich Übungsbücher und Beispiel-CDs zum Nachsprechen. In einem Adventure mit Sprachausgabe steuert man den Jungen Jay durch Alltagssituationen in Schule, Elternhaus und Stadtpark: Befiehlt Mama "Put on your T-Shirt!", sprintet der Spieler mit seinem Alter Ego zum Schrank. Obendrein wird der Wissensstand in mehreren Minispielen getestet. Der Preis für das lehrreiche Abenteuer ist stattlich: "EZ-Talk" kostet umgerechnet 720 Mark und im Paket mit dem Game Boy Advance 900 Mark.

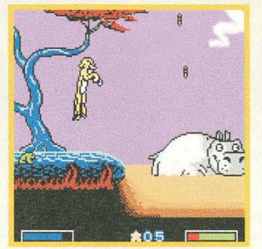


**FANTASY-WUNDER:** Nach dem ersten "Final Fantasy" erscheint jetzt auch Teil 2 für den Wonderswan Color. Square überarbeitet nicht nur Optik und Schwierigkeitsgrad, sondern ergänzt das Spiel auch um Handlungsszenen. Ebenfalls neu ist die automatische Zielfunktion beim Kampf. Eine 1:1-Umsetzung des Klassikers ist im Modul versteckt: Haben Square-Fans den Rollenspiel-Oldie durchgezockt, wird der Orginal-Modus freigeschaltet. Das Spiel erscheint sowohl einzeln, als auch im Luxus-Bundle mit der Wonderswan-Hardware.






## König der Löwen



MACHEN SIMBA & CO. auf der PSone eine etwas schlappe Figur (Test auf Seite 69), ist die Fassung für Nintendos Kleinsten unterhaltsamer ausgefallen: Ihr begleitet die Löwensippe über mehrere Generationen hinweg durch Jump'n'Run-Level, die in sämtliche Richtungen scrollen. Gegen lebensbedrohliche Dschungelgefahren packt Ihr die Krallen aus oder hüpft dem Geziefer traditionell auf den Schädel. Für den etwas schablonenhaften Spielablauf entschädigt die nett anzusehende bunte Optik sowie eine Handvoll putziger Minispiele. In vier Disziplinen tritt das ungleiche Nebenfiguren-Duo Timon und Pumbaa auf den Plan und versucht sich unter anderem in einer Partie Käfertennis. Zudem nehmen Wildschwein und Erdmännchen an einer Sammelhatz, Würmerernte oder einer einfachen Fangübung teil.

## Action Man – Search for Base X



DR. X SUCHT den Game Boy heim: Um den Schurken zu stoppen, kommt erneut Superheld "Action Man" zum Einsatz. In sieben scrollenden Levels kämpft und hüpft Ihr gegen eine Armee von Schurken an. Dabei wählt Ihr sowohl die zu spielende Reihenfolge, als auch die Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr antretet. Der Clou dabei: Um erfolgreich zu sein, müssen einige Waffen und Tarnklamotten erstmal gefunden werden. Was "Search for Base X" trotz des interessanten Spielprinzips allerdings einiges an Sympathie kostet, ist die grobe Steuerung: Nicht selten landet Ihr unverhofft in einem Abgrund, weil der Held etwas zu spät hüpft oder wegen der merkwürdigen Sprungkurve nicht weit genug kommt.

## Games to go

### Aktuelle Handheld Spiele

| Spiel | System | Hersteller | Preis | Kommentar |
|---|---|---|---|---|
| Action Man – Search for Base X | Game Boy Color | THQ | 70 Mark | **Puppenpower:** Umfangreiches und strategisch angehauchter Action-Scroller mit zäher und grober Kontrolle. |
| Dukes of Hazzard | Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark | **Redneck-Rumpelei:** Uninspirierte und optisch enttäuschende Simpel-Raserei, die mit träger Handhabung nervt. |
| Ein Königreich für ein Lama | Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark | **Lahmes Lama:** Schwachbrüstiges Lizenzhüpfspiel in liebloser Aufmachung mit besonders miesem Sound. |
| König der Löwen | Game Boy Color | Activision | 70 Mark | **Der Löwe legt los:** Farbenfrohe und unterhaltsame Hüpferei zum Disney-Film mit witzigen Bonus-Minispielen. |
| Little Mermaid 2 Pinball Frenzy | Game Boy Color | Nintendo | 70 Mark | **Flossig:** Leidlich spielbarer Flipper mit zwei reizlosen Tischen und zu kompliziert freispielbaren Extraaufgaben. |
| Lupo | Game Boy Color | Ravensbuger | 70 Mark | **Fix & fertig:** Akzeptables Standard-Jump'n'Run mit der Rolf-Kauka-Figur ohne irgendwelche Besonderheiten. |
| Pocket Soccer | Game Boy Color | Nintendo | 70 Mark | **Flotter Kick:** Gutes Hobby-Fußball mit vielen Teams, das unter schlichter Optik und mangelnder Übersicht leidet. |




BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

## London im Messe-Fieber: Spaceworld & GDC für Europa

Es wird ein heißer Spätsommer: Neben der jährlichen Spielemesse ECTS gibt es in diesem Jahr zwei weitere Gründe, Anfang September in die britische Hauptstadt zu reisen. Nintendo hat angekündigt, nicht auf der ECTS aufzutauchen und dafür eine eigene Veranstaltung auf die Beine zu stellen. Auf der 'Nintendo Show' sollen im großen Rahmen Game-Boy-Advance- und Gamecube-Titel gezeigt werden. Allerdings gibt's einen kleinen Wermutstropfen: Im Gegensatz zur japanischen Nintendo-Hausmesse 'Spaceworld' wird in London nur Fachpublikum zugelassen sein – Fans bleiben außen vor.
Ebenfalls in diesen Zeitraum fällt eine weitere nagelneue Veranstaltung: Die Game Developer's Conference, ein illustres Treffen berühmter Entwickler, das jedes Jahr in Kalifornien stattfindet, bekommt Ihr europäisches Pendant. Für die GDCE haben sich bereits Persönlichkeiten wie Phil Harrison (SCEE), Jez San (Argonaut) und Molyneux-Protege Demis Hassabis (Elixir Studios) angekündigt.

## Japan und USA zuerst: PAL-Gamecube kommt 2002

David Gosen, Direktor bei Nintendo Europe, hat einen halbwegs exakten Termin für den Start des PAL-Gamecube genannt. So schön es ist, ausnahmsweise definitive Aussagen des Herstellers zu erhalten, so unbefriedigend ist das geplante Veröffentlichungsdatum: Bis Frühjahr 2002 müsst Ihr warten, bis Miyamotos Geniestreiche in neuen Dimensionen auf Eurem Bildschirm erstrahlen. Import-Spieler kommen erheblich früher in diesen zweifellosen Genuss – in Japan startet der Gamecube wie vorgesehen im Juli 2001, die Nordamerikaner sind bereits im Oktober dran.
Wenigstens könnten zu diesen Terminen ausreichende Stückzahlen zur Verfügung stehen: Der japanische Halbleiter-Hersteller NEC hat mittlerweile für Unsummen eine eigene Fabrik zur Produktion des Gamecube-Grafikprozessors aus dem Boden gestampft und die Fließbänder angeworfen. Bei IBM in den USA, wo die Spezial-CPU 'Gekko' hergestellt wird, läuft die Produktion ebenfalls auf Hochtouren.

## NACHGEHAKT

**FREUD UND LEID DER ALTEN WELT: Hatten wir in der letzten Ausgabe noch die fehlende Bedeutung Deutschlands bzw. Europas in den Köpfen der Videospielhersteller beklagt, darf man diesen Monat zumindest ein bisschen Genugtuung verspüren. Gleich zwei neue Veranstaltungen streichen die Wichtigkeit der europäischen Spieler- und Entwicklergemeinde heraus: Nintendo hebt eine Art 'Spaceworld' in London aus der Taufe (zu diesem Vergnügen kamen bislang nicht mal die Amis) und die berühmte Game Developer's Conference schafft ebenfalls den Sprung über den Teich. Nun bleibt nur zu hoffen, dass diese 'Messen' von internationaler Tragweite sind und keine Eintagsfliegen bleiben, sondern sich auf Dauer etablieren. Außerdem besteht natürlich noch die Gefahr, dass Nintendo bei seiner Show nur einen Haufen heiße Luft produziert – wozu auch was anderes als Pokémon und ein paar GBA-Spielchen zeigen, wenn der Gamecube sowieso mit riesiger Verspätung auf unserem Kontinent eintrudelt...**

## Black & White

Wer einen passenden Controller zu seiner kantenfreien PSone sucht, wird mit dem 'Shock Pad' von Speed Link fündig. Allerdings ist das Gerät nur für Spieler mit zierlichen Händen zu empfehlen, denn der kleine Kugel-Controller besitzt nicht nur ein unkonventionelles Design, auch die Bedienung gestaltet sich etwas anders. Winzige Buttons, nebeneinander angeordnete Schultertasten und die schwammigen Analog-Sticks disqualifizieren das 'Shock Pad' im knallharten Action-Einsatz, einzig das gute Digi-Kreuz macht sich positiv bemerkbar. Wer sich gerne etwas Farbe ins Haus holt, entscheidet sich für die transparent blaue Variante des wunderlichen Controllers.
Wesentlich bodenständiger kommt die Konkurrenz aus dem Hause Hama daher: Der 'Vibration Controller' orientiert sich ganz am 'Dual Shock'-Vorbild und zeichnet sich zusätzlich durch Slow-Motion- und Turbo-Funktion aus. Steuerkreuz, Analog-Sticks sowie die analogen Feuerknöpfe sind ordentlich verarbeitet, bieten angenehmen Widerstand und einen guten Druckpunkt. Nur die wackeligen Schultertasten schmälern den guten Gesamteindruck. Für 60 Mark bietet Hama allerdings wenig Features im Vergleich zum Sony-Original, die Fremdhersteller-Konkurrenz fährt für teilweise weniger Geld schwereres Geschütz auf.

| PRODUKT | |
|---|---|
| SL-5211 Shock Pad | |
| HERSTELLER | |
| Speed Link | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| PSone | 40 Mark |
| Unkonventionelle Designstudie ohne viel praktischen Nutzen | |

| PRODUKT | |
|---|---|
| Vibration Controller | |
| HERSTELLER | |
| Hama | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| PS2 | 60 Mark |
| Solider PS2-Controller ohne Zusatzschnickschnack | |

## Sega trägt Schwarz: Präsident verstorben

Kurz nach der einschneidenden Umstrukturierung bei Sega ist Firmen-Präsident Isao Okawa an einem Herzleiden gestorben. Erst wenige Wochen zuvor hatte Okawa etwa 730 Millionen US-Dollar (über 1,5 Milliarden Mark) Eigenkapital in den Konzern gesteckt, um die Verluste wegen der Beendigung der Dreamcast-Produktion abzufangen. Der 74jährige Japaner übernahm erst vergangenes Jahr den Präsidenten-Posten vom glücklosen Shoichiro Irimajiiri. Nebenbei gründete Okawa die Sega-Mutterfirma CSK im Jahr 1968 und war deren Vorstand.



## Fahren wie die Profis

Das 'Gearmatic Pro Wheel' erlaubt PS2-Renn-Action zum bisher günstigsten Preis. Dafür müsst Ihr allerdings auch Abstriche in der Qualität hinnehmen: Das Lenkrad bietet leider nur wenig Widerstand; die Fußpedale liefern zwar einen angenehmen Gegendruck, liegen aber zu nahe beieinander. So rutscht Ihr schnell vom Gas auf die Bremse – peinliche Fahrfehler sind die Folge. Dafür gibt's eine serienmäßige Rumble-Funktion, außerdem schaltet Ihr per Knopfdruck zwischen Negcon-, Dualshock- und Dualshock 2-Modus um. Ungewöhnlich: Sämtliche Buttons liegen an der rechten Seite des Lenkradfußes, am Lenker selbst findet Ihr nur vier Formel-1-ähnliche Schaltknöpfe. Für sicheren Halt am Tisch sorgen vier Saugnäpfe, auf dem Schoß macht das 'Gearmatic Pro Wheel' wegen Rumrutschens keine besonders gute Figur.

| PRODUKT | |
|---|---|
| Gearmatic Pro Wheel | |
| HERSTELLER | |
| Hama | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| PS2 | 130 Mark |
| Ordentliches PS2-Lenkrad mit kleinen Schwächen, dafür recht günstig. | |

## Neuer Lösestoff

**CHEATS FÜR ALLE:** Auf über 300 Seiten setzt Prima Games zum Mogel-Rundumschlag für alle Systeme an. "Game Cheats – All you can cheat Vol. 1" liefert Euch in schmuckloser, aber übersichtlicher Aufmachung über 40.000 Schummeleien für PSone, PS2, N64, Dreamcast, Game Boy und PC. Neben Level-Skips und Cheats findet Ihr auch jede Menge Hex-Codes zur Verwendung mit herkömmlichen Mogel-Modulen. Multiformatler, die noch keinen Tricks-Schmöker im Regal stehen haben, machen 25 Mark locker, PSone- und PC-Hasser verzichten auf die gerade mal 60 Seiten für die anderen Systeme.




**CHEATS FÜR PS2:** Mit "Game Solutions PS2 Vol. 1" kümmert sich Prima Games ausschließlich um die Besitzer der 128-Bit-Konsole. Und da diese sowieso schon gewohnt sind, viel Geld für ihr Hobby auszugeben, kosten die knapp 100 Schwarz/Weiß-Seiten auch knackige 25 Mark. Insgesamt 22 Spiele – von "Armored Core 2" bis "X-Squad" – werden mal mehr, mal weniger ausführlich unter die Lupe genommen; jede Menge Screenshots sollen das Geschriebene verständlich machen, was wegen der Farbarmut allerdings nicht immer gelingt. Halbwegs nützliches, aber überteuertes Büchlein.

## Gewinnen mit MAN!AC: "Final Fantasy 9"-Pakete

Für alle, die von Squares neuntem "Final Fantasy" noch immer nicht genug haben, verlosen wir T-Shirts, Plastikfiguren und Stoffpuppen rund um das Rollenspiel-Epos. Folgende Frage müsst Ihr beantworten: In welches Tier wurde der bemitleidenswerte Erzherzog Cid von seiner Frau verwandelt?

**a) Juckzirpe**
**b) Panzerwanze**
**c) Krabbelgrille**

Den Lösungsbuchstaben auf einer Postkarte an:
**Cybermedia Verlag – Stichwort: FF 9**
**Wallbergstr. 10**
**86415 Mering**
Einsendeschluss ist der 3. Mai 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Update für "Phantasy Star Online" – nicht bei uns

Über 200.000 Dreamcast-Nutzer weltweit gehen nach Sega-Angaben mit "Phantasy Star Online" im Internet auf Monsterjagd. Je 90.000 Anhänger gibt es in den USA und Japan, erst magere 20.000 in Europa – womöglich wegen des erst kürzlich erfolgten Verkaufsstarts. Die (noch) geringe Zahl könnte auch der Grund sein, warum Sega Europe momentan nicht plant, das angekündigte Add-On in PAL-Landen zu veröffentlichen. Das Update wird einige Bug-Fixes enthalten, zudem bietet es mit 'Battle', 'Capture the flag' und 'Item hunt' drei brandneue Versus-Varianten; Cheater sollen es in Zukunft ebenfalls schwerer haben. Diverse europäische "Phantasy Star Online"-Fanseiten haben bereits Petitionslisten ins Internet gestellt, um Sega doch noch zu einer Veröffentlichung zu bewegen.

## LICHT & SCHATTEN

**XBOX UND GAMECUBE NEHMEN GESTALT AN:** Die Unkenrufe bezüglich wenig konkurrenzfähiger Software-Qualität bzw. -Quantität häufen sich, die Frage nach einem Massenmarkt-kompatiblen Preis wird immer lauter. Nichtsdestotrotz steht seit diesem Monat fest: Nintendo und Microsoft liegen voll im Plan, die Systeme erscheinen (zumindest in Japan bzw. USA) zum angekündigten Termin, und hinter den Kulissen wird mit Hochdruck an etlichen Spielen gewerkelt. Dabei ist es zunächst ganz egal, was selbsternannte Spieleprofis und Industriepropheten an unausgegorenen Spekulationen von sich geben. Wichtig ist, dass der Markt dieses Jahr aufgewühlt wird, dass Monopole aufbrechen und wieder echte Vielfalt herrscht. Ob Xbox und Gamecube nun wie versprochen Spielspaßdimensionen neu erfinden, muss sich natürlich erst heraus stellen – wir sollten uns zumindest jetzt schon freuen, dass etwas vorwärts geht in der Konsolenlandschaft.

**ALBTRAUM FÜR KALISTO:** Der französische Entwickler Kalisto ("Nightmare Creatures 2", "The fifth Element") steht am Rande des Ruins. Laut einem Broker könnte die Bankrott-Erklärung einzig durch eine feindliche Übernahme verhindert werden – Infogrames hat bereits dankend abgelehnt. Wie immer wird die Schuld nicht bei der mangelnden Qualität der Spiele gesucht. Kalisto macht die schwache Entwicklung bei den Next-Generation-Konsolen dafür verantwortlich, dass der Umsatz zehnmal geringer als erwartet ausfiel.

**UND AUCH ARGONAUT** ("Croc", "Alien Resurrection") kehrt nicht vor der eigenen Türe. 1,6 Millionen Pfund (ca. fünf Millionen Mark) Verlust bei gerade mal 1,5 Millionen Pfund Umsatz setzen dem englischen Hersteller kräftig zu. Mittlerweile ist Argonaut an der Börse nur noch das Schnäppchen von 46 Millionen Pfund wert; und Schuld hat natürlich die Unterversorgung Europas mit PS2s...

## "Myst" c'est moi: Ubi Soft wächst weiter

Erst letzten Monat schluckte Yves Guillemots Mega-Konzern die deutschen "Siedler"-Entwickler Blue Byte, nun hat man sich die Interactive-Abteilung des Herstellers The Learning Company (TLC) einverleibt. Etwa 80 mehr oder weniger prickelnde Titel sind dabei in die Hände der Franzosen gefallen: Neben "Prince of Persia", "Chessmaster" und der "Myst"-Serie besitzt Ubi nun auch die Rechte an "Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor", einer Fortsetzung der klassischen AD&D-Reihe des Spieleveteranen SSI. Ubi Soft ist auf dem Weg in die Top 5 der weltweiten Publisher: Über 1.700 Angestellte in 18 Ländern arbeiten für die Franzosen, das letzte Finanzjahr brachte einen Gewinn von etwa 187 Millionen Euro.

## AM RANDE

**BESSERES TV-PROGRAMM:** "Space Channel 5" für die PS2 wird auf DVD erscheinen und zusätzliche Musikstücke bieten. Zudem soll ein Zweispieler-Modus in das abgedrehte Tanzspektakel eingebaut werden. **FLUCHT VON DER PC-INSEL:** LucasArts hat angekündigt, den aktuellen Teil ihrer legendären Abenteuer-Serie, "Escape from Monkey Island", auf die PS2 umzusetzen. Die Veröffentlichung ist für Frühsommer geplant. **GESCHEITERTER KAMPF FÜR DIE FREIHEIT:** Mythos Games, bekannt durch die beliebte "X-Com"-Serie, hat die Entwicklung des PS2-Rundenstrategiespiels "Dreamland Chronicles: Freedom Ridge" gestoppt. Auf der Suche nach einem Publisher ist das Geld ausgegangen. **PLASTILIN-PERSÖNLICHKEITEN:** Hersteller Take 2 hat sich die Rechte an MTVs "Celebrity Deathmatch" gesichert. Auf welchen Plattformen das abgeschmackte Plastilin-Wrestling erscheint, wurde nicht bekannt gegeben.

## Xbox im Kreuzfeuer: Heftige öffentliche Attacken

Microsoft bläst eine scharfe Brise aus Japan und den USA entgegen. Keiji Inafune, ein hoher Manager von Capcom, beschwerte sich öffentlich über die mangelnde Kooperationsbereitschaft des Konzerns: "Microsoft hätte mehr mit japanischen Entwicklern reden sollen. Die Hersteller können es sich nicht leisten, aggressiv in die Produktion von Xbox-Spielen zu investieren, weil Microsoft erst noch seine spezifischen Vorstellungen darlegen muss – wie z.B. welche Altersgruppe man eigentlich anvisiert."

Das größte Problem beim japanischen Xbox-Start wird wohl der Mangel an marktspezifischer Software sein – trotz Zusagen halten sich die meisten Nippon-Entwickler noch mit Projekten zurück und forcieren ihre PS2-Palette.

In den USA wird währenddessen über die Größe des Verlustgeschäfts mit der Xbox spekuliert. Henry Blodget, ein Angestellter des angesehenen Finanzanalysten Merryl Lynch, hat einen Report veröffentlicht, in dem ein Minus von zwei Milliarden Dollar für das erste Xbox-Produktionsjahr vorhergesagt wird. Wegen der hochwertigen und teuren Hardware-Komponenten könnte Microsoft pro verkaufte Konsole 125 Dollar (über 270 Mark) draufzahlen. Eine äußerst gewagte Aussage, wenn man bedenkt, dass bislang noch kein Sterbenswörtchen über den Verkaufspreis verlautbart wurde...

## Sony und Connectix begraben das Kriegsbeil

Der Prozess-Marathon zwischen Sony und dem Hersteller des Playstation-Emulators "Virtual Game Station", Connectix, hat ein Ende. Die beiden Firmen arbeiten nun zusammen an zukünftigen Emulator-Technologien, Sony wird die "VGS"-Software erwerben. Mit dem Programm war es möglich, auf PC und Mac PSone-Spiele zum Laufen zu bringen. Connectix hat angekündigt, die "Virtual Game Station" noch bis Juni zu vertreiben, darüber hinaus aber den Support registrierter Benutzer aufrecht zu erhalten.

## Die Zelluloid-Zombies sind auferstanden



Die Aufnahmen zum "Resident Evil"-Film haben Anfang März begonnen. Produziert wird der auf der populären Capcom-Reihe basierende Untoten-Schocker von der deutschen Firma Constantin Film, Regie führt Paul Anderson ('Mortal Kombat'-Film). Der Plot ist bereits vage bekannt: Alice, gespielt von Milla Jovovich ('Das fünfte Element') und Rain (Michelle Rodriguez) sind die Anführer einer Kommandoeinheit, die in ein Gen-Labor eindringen, in dem sich ein tödlicher Virus verbreitet hat. Ganz klar, dass alle Infizierten in kürzester Zeit sterben und als hirnschlürfende Zombies ihr Unwesen treiben. Drei Stunden bleiben dem Kommando, die Kontrolle über das Labor zu erlangen – andernfalls droht die weltweite Verseuchung. Neben der Story sorgt die Darstellerliste für Zusatzgrusel: Heike Makatsch, deutsches TV- und Kinogirlie mit Hang zu atonalen Gesangseinlagen, wird ebenfalls mit von der Partie sein. Ob als Zombie oder zu rettendes Blondchen, ist noch nicht bekannt...

## PS2-Allerlei



Hama hat wirklich an alles gedacht. Außer Pad und Lenkrad versorgt man die PS2-Fans mit dem 'Game Station Bag', einem 60 Mark teuren Rucksack zum Transport von Konsole und Zubehör. Leider ist die Tasche nicht exakt auf die Maße der PS2 abgestimmt, und hat deshalb kaum Vorteile gegenüber einem normalen Rucksack. Für Ordnung vor dem Fernseher sorgen 'Horizontal' und 'Vertical Stand'. 30 bzw. 20 Mark kosten die schmucklosen Standfüße in schwarz oder blau. Wesentlich mehr praktischen Nutzen bietet das 'Fernbedienungs-Kit'. Für 50 Mark ersteht Ihr ein eiförmiges Eingabegerät nebst durchgeschliffener Empfangseinheit. Allerdings ist die Fernbedienung sehr schlampig verarbeitet; wackelige Knöpfe und ein ominöser 'Special'-Button ohne praktischen Nutzen verderben Euch den Spaß. Greift hier lieber zur Konkurrenz von Interact oder Saitek! Letztes Stück Hama-Hardware ist das 'Linkkabel Firewire'. 80 Mark kostet die knapp zwei Meter lange Strippe, mit der Ihr zwei Konsolen vernetzt und Multiplayer-Shooter wie "Unreal Tournament" genießt. Im PC-Fachhandel rangieren die Firewire-Kabel übrigens zwischen 30 und 90 Mark.



| PRODUKT | |
|---|---|
| Diverse | |
| HERSTELLER | |
| Hama | |
| SYSTEM | ZIRKA PREIS |
| PS2 | siehe Text |
| Reichlich Auswahl für den anspruchsvollen PS2-Fanatiker | |




| | PSone | PS2 | Nintendo 64 | Dreamcast |
|---|---|---|---|---|
| 1 | * Vanishing Point lim. Edition<br>ACCLAIM<br>Dank Modellauto als Goodie rast das ordentliche Rennspiel an die PSone-Spitze. | * Oni<br>TAKE 2<br>Macht's die Werbung oder mangelnde Konkurrenz? Dezente Langeweile auf Platz 1. | 1 Legend of Zelda: Majora's Mask<br>NINTENDO<br>Das fünfte Mal in Folge: Links neue Abenteuer entwickeln sich zum Dauerbrenner. | * Phantasy Star Online<br>SEGA<br>Deutschland im Online-Fieber: Wegweisendes Multiplayer-Rollenspiel im Internet. |
| 2 | 1 Final Fantasy 9<br>SQUARE<br>Lange hat's Nummer 9 der Saga nicht auf Platz 1 ausgehalten. Mag ja auch am Preis liegen... | * Street Fighter 3 EX<br>CAPCOM<br>Unerwarteter Erfolg: EA tat gut daran, sich die PS2-Capcom-Titel unter den Nagel zu reißen. | * Pokémon Puzzle League<br>NINTENDO<br>Grinst Pikachu von der Packung, kommt es zur Modulverknappung. | 3 Grandia 2<br>UBI SOFT<br>Trotz englischer Bildschirmtexte und fehlenden 60 Hertz behauptet sich die RPG-Perle |
| 3 | * Fisherman's Bait 3<br>KONAMI<br>Da angelt selbst der Kenner im Trüben: Konami profitiert von angeödeten Moorhuhnjägern. | * NBA Live 2001<br>ELECTRONIC ARTS<br>Serien-Update: Wo EA drauf steht, ist auch EA drin – und das zählt für die Kunden... | * Mickey's Speedway USA<br>RARE<br>Der hübsche Funracer profitiert vom Rennspielmangel auf dem Nintendo-Oldtimer. | 1 Vanishing Point<br>ACCLAIM<br>Schneller Fall: Für die erwarteten sechsstelligen Verkäufe muss die PSone-Version herhalten. |
| 4 | * Ein Königreich für ein Lama<br>SONY<br>Gute Lizenz: Kaum läuft der Disney-Streifen, schon stürmt das Lama in die Top 5. | 1 Moto GP<br>NAMCO<br>Trotz Fall auf 4: Namcos Automatenkonvertierung hält sich wacker auf zwei Rädern. | 3 Die Welt ist nicht genug<br>ELECTRONIC ARTS<br>Bond bleibt: Ein weiteres Mal sind Euch die 007-Abenteuer eine Menge Geld wert. | * Fighting Vipers 2<br>SEGA<br>Lang nichts mehr auf die Nase bekommen? Bis "Project Justice" bedient AM2 die Prügelfans. |
| 5 | * Spec Ops Ranger Elite<br>TAKE 2<br>Alte Kamelle mit übler Technik: Nur dank Billigpreis in den Charts. | 2 SSX<br>ELECTRONIC ARTS<br>Der Winter sich gen Ende neigt, "SSX" die Position vergeigt – die Snowboard-Sim rutscht ab. | * Int. Track&Field: Summer Games<br>KONAMI<br>N64-Nutzer mögen's sportlich: Konkurrenzmangel belebt Konamis Geschäft. | * Sonic Shuffle<br>SEGA<br>Brrr: Sagt nicht, wir hätten vor diesem Langweiler nicht gewarnt. |

Quelle: Gameplay



# SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

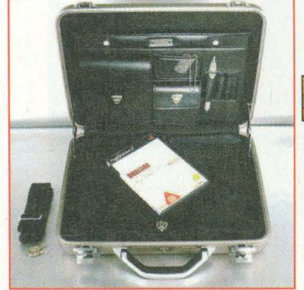
| April | Mai | Juni |
|---|---|---|
| Skies of Arcadia – Rollenspiel | Daytona USA 2001 – Rennspiel | Sonic Adventure 2 – Jump'n'Run |
| Tetris – Puzzlespiel | Confidential Mission – Lightgun-Shooter | Unreal Tournament – Ego-Shooter |
| Conker's Bad Fur Day – Action-Adventure | Excitebike 64 – Rennspiel | Der Verkehrsgigant – Simulation |
| Digimon World – Monsterzucht | Mat Hoffman's Pro BMX – Trendsportspiel | Werner: Asphaltbrenner – Rennspiel |
| Panzer Front – Strategiespiel | Rumble Racing – Rennspiel | Age of Empires 2 – Strategiespiel |
| Kiss Pinball – Flipper | Ring of Red – Strategiespiel | Le Mans – Rennspiel |
| 4x4 Evolution – Rennspiel | Formel Eins 2001 – Rennspiel | Stunt GP – Rennspiel |

## GBA in Millionenauflage

Nintendo wird in den USA zur Veröffentlichung des Game Boy Advance am 11. Juni eine Million Einheiten des Next-Generation-Handhelds ausliefern. Neben dem exakten Termin wurden auch Preis und Starttitel bekannt gegeben: Der GBA kostet 100 US-Dollar (ca. 215 Mark) und kommt mit 15, zwischen 30 und 40 Dollar teuren, Spielen auf den Markt. Neben "F-Zero" und "Mario Advance" stehen auch "Tony Hawk", "Pitfall: The Mayan Adventure" und "Chu Chu Rocket" am Start.

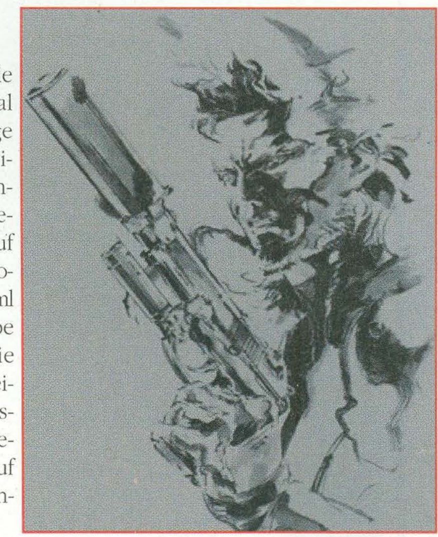
Eine etwas größere Menge Systeme (1,1 Millionen) wurde zum Japanstart am 21. März ausgeliefert, die Händler hatten allerdings 3,5 Millionen GBAs geordert (über mögliche Tumulte bei den Nipponzockern können wir wegen des Redaktionsschlusses leider erst in der nächsten Ausgabe berichten). Der augenscheinliche GBA-Produktionsunterschuss ist wohl auch der Grund, warum Nintendo die einheimischen Game-Boy-Fans mit einem exakten Starttermin noch hinhält. Da die Geräte weltweit baugleich sind, lassen sie sich je nach Notwendigkeit in die unterschiedlichen Märkte pumpen – erst, wenn der Bedarf in Japan und den USA gestillt ist, kommt Europa an die Reihe. Ab Juni sollen bei Nintendo monatlich zwei Millionen GBAs vom Band laufen.

## Sammlerstück für "Resident Evil"-Fans



Zum fünfjährigen Geburtstag der "Resident Evil"-Reihe veröffentlichte Capcom Ende März die 'Biohazard Nightmare Return Box': Der auf 10.000 Stück limitierte und etwa 500 Mark teure Alu-Koffer ist nur in Japan erhältlich und enthält vier "Resident Evil"-Spiele für PSone bzw. PS2, eine 'Behind the Scenes'-DVD sowie diversen Schnickschack wie einen Kugelschreiber.

## Solid Snake gegen den Rest der Welt



Konami hat angekündigt, die Namen ausgewählter "Metal Gear Solid 2"-Fans in das fertige Spiel zu integrieren. Um sich für einen virtuellen Auftritt im sehnsüchtig erwarteten Kojima-Werk zu bewerben, müssen Interessierte auf der Seite www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html Name, Geburtsdatum, Blutgruppe und Nationalität eingeben. Die Entwickler wählen anschließend einige Bewerber aus, die als Namenspaten diverser Terroristen fungieren. Die Informationen sollen auf den Hundemarken der Soldaten untergebracht werden.

Wer eine "Z.O.E."-Version mit der spielbaren "MGS 2"-Demo besitzt, kann zudem seine Leistungen auf der Konami-Website verewigen. Nach dem Durchspielen wird ein zwölfstelliger Code generiert, der in die Internet-Rangliste eingetragen werden kann und z.B. die Anzahl verballerter Kugeln oder getöteter Feinde zeigt.

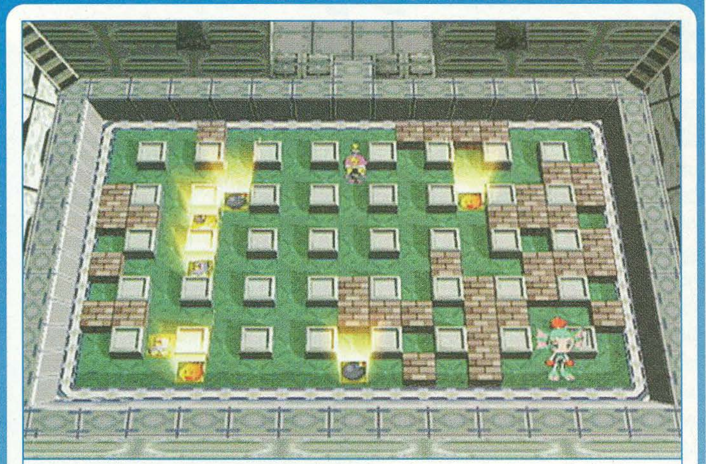
Obwohl die deutsche Fassung von "Z.O.E." 'nur' einen "MGS 2"-Film beinhaltet, scheinen auch einheimische Fans im Snake-Fieber zu sein: Konami ließ verlautbaren, dass für das Spiel, das am 23. März in die Läden kam, die bislang meisten Vorbestellungen eines firmeneigenen PS2-Titels getätigt wurden.




**Kranke Kollegen: Purer Zufall, dass diesen Monat die MAN!AC-Ausgabe überhaupt fertig wurde. Olli zog es vor, erst eine Woche in Seattle zu verbringen und anschließend – irgendetwas von einem Westküsten-Virus faselnd – jammernd das Bett zu hüten. Colin wollte da nicht nachstehen und ruinierte seine Gesundheit in Ermangelung attraktiver Keime mit Bier, Weib und Gitarrengeschrammel. David wiederum ließ sich von der Hypochondrie der *players*-Kollegen anstecken, klagte über allgemeine Ermüdungserscheinungen und nahm sich ein paar Tage Urlaub. Ulrich wurde über Nacht blond und Stephan... nunja, einer muss ja diese faulen Simulanten auf Trab halten.**

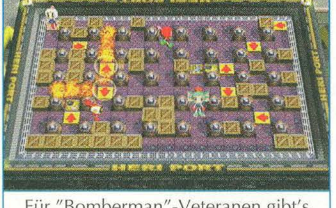
Erst Bart, jetzt blond: Ulrichs Haare sind ein Quell neckischer Scherze.

## Bomberman Online

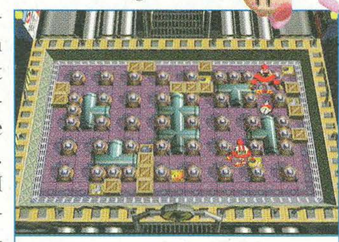


Bomber aller Länder vereinigt Euch: Dank Online-Unterstützung dürfen bis zu zehn Sprengmeister erstmals im Internet um die Wette zündeln.

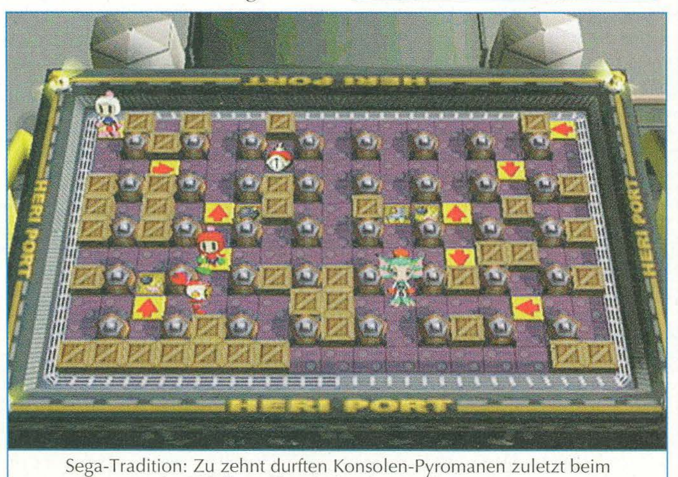
Zündelspaß-Premiere für Sega-Fans: Während Hersteller Hudson seit Jahren von der PC-Engine bis zum Nintendo 64 sämtliche Systeme mit mehr oder weniger gelungenen Umsetzungen seiner legendären Multiplayer-Gaudi bedachte, schauten Dreamcast-Spieler bislang in die Röhre. Doch die Zeit der Enthaltsamkeit ist vorbei, dank der Online-Fähigkeit der 128-Bit-Maschine finden die explosiven Turniere bei "Bomberman Online" erstmals im Internet statt. Bis zu zehn Bildschirm-Bomber sollen laut Hudson gegeneinander antreten können. Bei der Darstellung entschieden sich die Japaner für eine leicht gekippte 3D-Perspektive, was der Übersichtlichkeit kaum schaden dürfte. Mit 'Battle Royal', 'Hyper Bomber', 'Submarine Attack' und 'Panel Attack' stehen vier brandneue Spielmodi zur Auswahl. Außerdem werdet Ihr die Möglichkeit haben, durch Verwendung eines einfachen Charakter-Editors das Aussehen Eures Bombenlegers selbst zu bestimmen. Auch Solisten sollen auf ihre Kosten kommen: In fünf kunterbunten Welten könnt Ihr allerlei Gegenstände einsammeln, die Ihr anschließend online mit Gleichgesinnten tauscht. Wann die explosive GD-ROM ihren Weg ins Dreamcast-Laufwerk findet, ist genauso unbekannt wie die Wahrscheinlichkeit einer PAL-Veröffentlichung.



Für "Bomberman"-Veteranen gibt's keinen Grund zu Murren: Trotz 3D-Optik ist die Arena übersichtlich.



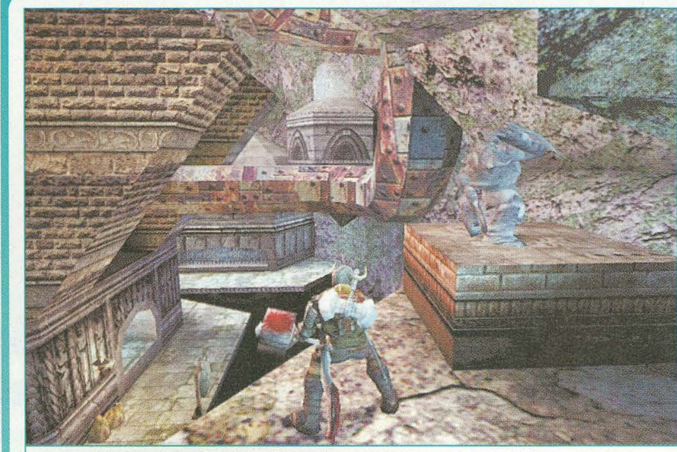
Keine Verwechslungsgefahr: Im Charakter-Editor könnt Ihr Eure ganz individuellen Helden basteln.




Sega-Tradition: Zu zehnt durften Konsolen-Pyromanen zuletzt beim knuddeligen "Saturn Bomberman" antreten.

HUDSON FÜR DREAMCAST, KEIN TERMIN BEKANNT

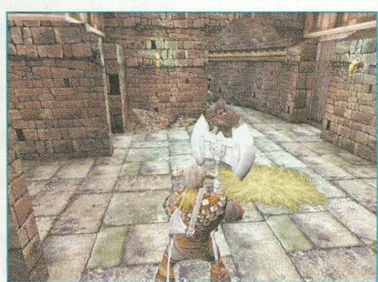
## Rune – Viking Warlord



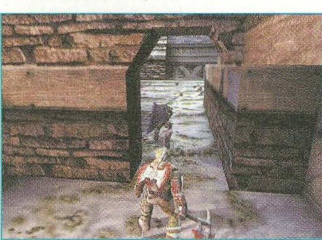
Die riesigen Level fordern mit komplizierten Sprungeinlagen das akrobatische Talent Eures Helden



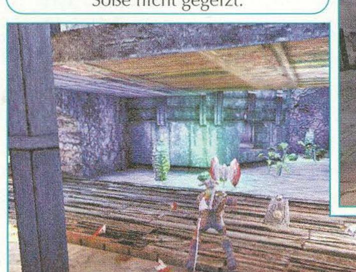
Auf dem PC erntete das Team Human Head mit "Rune" positive Kritiken, nun kommt die Wikinger-Action auch auf die PS2. Allerdings bleibt es nicht bei einer schnöden Konvertierung, stattdessen wird die Konsolenvariante um zusätzliche Level, neue Charaktere (erdacht von Comic-Legende Todd McFarlane) sowie den Untertitel "Viking Warlord" erweitert. Trotzdem bleibt das bekannte Grundgerüst aus komplexen Sprungsequenzen und fetzigen Action-Einlagen erhalten: Nordmann Ragnar kämpft sich unter Eurer kundigen Führung durch 40 monsterbevölkerte Level, spaltet Schädel auf verschneiten Bergpässen, zerstückelt Goblins und Trolle in den Höhlen der Unterwelt oder vertrimmt fiese Wikingerkollegen in heruntergekommenen Ruinen. Zu diesem Zweck greift der Muskelprotz zu Schwert, Axt oder Kriegshammer, im Lauf der Zeit erhaltet Ihr immer neue Varianten der drei martialischen Utensilien. In ärgster Not wird Ragnar zum Berserker und teilt gleich doppelt heftig aus. Rücken Euch die Feinde auf die Pelle, pariert Ihr deren Schläge mit einem Schild oder weicht via Rückwärtssalto aus. Ragnar ist nämlich nicht nur stark, sondern auch ziemlich gewandt; die akrobatischen Talente des blonden Hünen lassen sogar Lara Croft alt aussehen: Mit großen Sprüngen überquert Ihr jeden Abgrund, im Fallen haltet Ihr Euch an Felsvorsprüngen oder Seilen fest. Steile Felswände werden ohne weiteres erklettert, auch tiefes Waser hält Euch nicht auf – schließlich kann ein echter Wikinger schwimmen.



Mit dieser Riesen-Axt spaltet Ihr selbst den härtesten Trollschädel ohne größere Schwierigkeiten



Blutrünstig: Bei den martialischen "Rune"-Gemetzeln wird mit roter Soße nicht gegeizt.



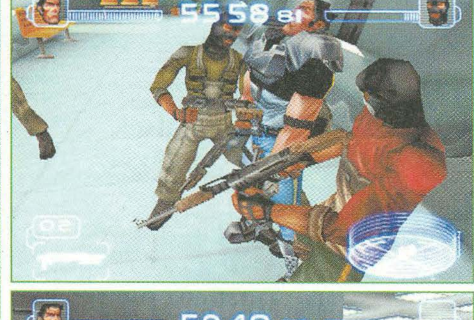


Licht und Schatten: Bizarre Pflanzen, Fackeln und andere Lichtquellen sorgen durch ihr schummriges Licht für Atmosphäre.

TAKE 2 FÜR PS2, AB JUNI IM HANDEL

# Hidden Invasion



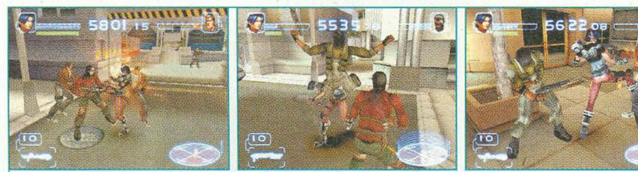


Schusswaffen spielen in "Hidden Invasion" eine große Rolle: Ihr greift entweder zur Standardpistole oder schnappt Euch die Sturmgewehre und Schrotflinten Eurer Gegner.



Oft genug geratet Ihr wegen der feindlichen Übermacht in arge Bedrängnis (ganz oben). Mit knallharten Martial-Arts-Techniken schafft Ihr Euch wieder Luft.

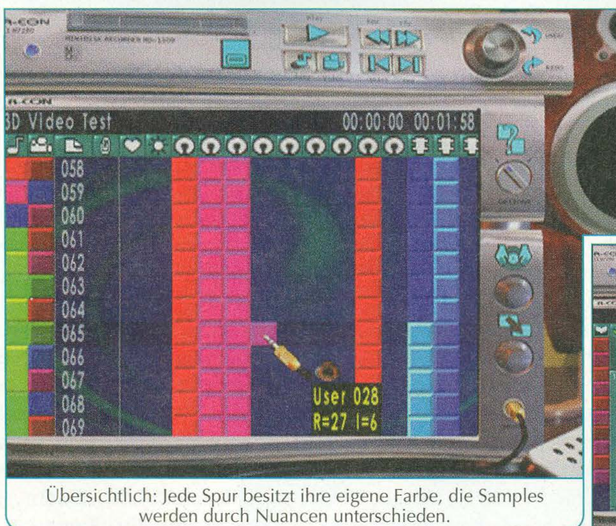
Nach dem soliden Prügel-Abenteuer "Soul Fighter" (MAN!AC 1/2000) für Segas Dreamcast versorgt der französische Entwickler Toka jetzt auch PS2-Besitzer mit handfester Schlägerkost. Als durchtrainierter Special-Forces-Soldat stürzt Ihr Euch in den Kampf gegen eine Terror-Organisation und deckt dabei eine weltweite Verschwörung inklusive außerirdischer Einmischung auf. Die hanebüchene Geschichte liefert den Vorwand für exzessive Prügelorgien gegen Horden von agressiven Bösewichtern: Mit blanken Fäusten, dicken Kampfstiefeln und großkalibrigen Schusswaffen entsorgt Ihr ein Gegnergrüppchen nach dem anderen, ein Richtungspfeil weist Euch den Weg durch die Echtzeit-Umgebung. Je nach Vorliebe spielt Ihr entweder als Mann oder Mädel. Reichen Pistolen und Handkanten nicht aus, schmeißt Ihr Granaten zwischen Eure anstürmenden Opfer oder schickt umstehende Kontrahenten mit einer Spezial-Energieattacke zu Boden. Athletische Sprungkraft komplettiert das Bewegungsrepertoire. Insgesamt 19 verschiedene Level warten auf Euch, außer ständigem Gekloppe müsst Ihr gelegentlich eine Keycard suchen oder ein simples Rätselchen lösen. Optisch macht "Hidden Invasion" einen passablen Eindruck, lediglich das Anti-Aliasing-Problem (unschöne Kanten) macht sich bemerkbar. Ebenfalls lästig: In der aktuellen Preview-Version ist die automatische Kameraführung mehr als chaotisch, selber an der Perspektive Hand anlegen dürft Ihr nicht.



Frauenpower: Wer will, kämpft sich als weiblicher Special-Forces-Soldat durch die 19 Level.

SWING FÜR PS2, AB APRIL IM HANDEL

# MTV Music Generator 2



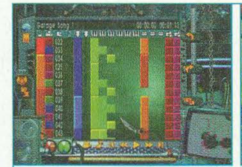
Übersichtlich: Jede Spur besitzt ihre eigene Farbe, die Samples werden durch Nuancen unterschieden.

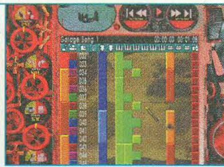



Im Sample-Editor setzt Ihr verschiedene Klänge ein und bearbeitet diese nochmal einzeln (ganz oben).

Die technisch mäßigen 3D-Videos werden für die endgültige Fassung komplett überarbeitet

Nachdem "Music 2000" für die PSone besonders in amerikanischen Wohnzimmern große Erfolge feierte, wird für die PS2 mit Hochdruck an einem Nachfolger gebastelt. Der ambitionierte Musik-Titel des englischen Teams Jester ähnelt allerdings eher einer professionellen Anwender-Software als einem Spiel: Ihr übernehmt die Kontrolle über ein Mischpult und fügt verschiedene Riffs aneinander. Dabei orientiert Ihr Euch an einer Zeitleiste, die ungewöhnlicherweise von oben nach unten statt von links nach rechts verläuft. Zuerst setzt Ihr den Schlagzeug-Rhythmus ein, wobei Euch Samples unterschiedlicher Musikrichtungen zur Verfügung stehen. So gibt's nicht nur brachiale Breakbeats oder Techno-House auf die Ohren, sondern auch sanften R&B und geradlinigen Pop. Nachdem Ihr Euch für einen Beat entschieden habt, geht es an Bass, Melodie und Stimme – insgesamt 48 Spuren dürft Ihr füllen. Anfänger halten sich am fest vorgegebenen 4/4-Takt, erfahrene Anwender probieren 3/4 oder 7/6. In der Endversion sollt Ihr aus etwa 1000 Samples wählen können, zudem lassen sich diese individuell bearbeiten. Dabei versetzt Ihr einzelne Töne oder wählt andere Harmonien. Zusammen mit der Software erhaltet Ihr ein USB-Mikrophon, über das eigene Sounds eingespeist werden. Ist ein Song fertig, geht es ans Video-Schneiden, bei dem Ihr Symbole, Lichtquelle und Kameraführung an Eure Musik anpasst.





Von psychedelisch bis futuristisch: Mit einem guten Dutzend Hintergründen dürft Ihr die Arbeitsfläche Eurem Geschmack anpassen.

CODEMASTERS FÜR PS2, AB MAI IM HANDEL

# COMING NOW

## APRIL

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Blast Lacrosse | Acclaim Sportspiel | rot |
| | Blaster Master: Blasting Again | Sunsoft Actionspiel | rot |
| | Digimon World 2 | Bandai Rollenspiel | grün |
| | Exhibition of Speed | Titus Rennspiel | grün |
| | IHRA Drag Racing | Bethesda Rennspiel | rot |
| | Stupid Invaders | Ubi Soft Adventure | grün |
| | Carnivale | Vatical Jump'n'Run | rot |
| | Dr. Mario | Nintendo Puzzlespiel | grün |
| | Cool Boarders 2001 | Sony Sportspiel | grün |
| | Crazy Taxi | Acclaim Rennspiel | grün |
| | Star Wars: Super Bombad Race | LucasArts Rennspiel | grün |
| | Twisted Metal Black | Sony Actionspiel | grün |

## MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Nascar Racers | Hasbro Rennspiel | rot |
| | VIP | Ubi Soft Actionspiel | grün |
| | Crazy Taxi 2 | Sega Rennspiel | grün |
| | Dragon Riders | Ubi Soft Adventure | grün |
| | Mario Party 3 | Nintendo Partyspiel | grün |
| | Gauntlet Dark Legacy | Midway Actionspiel | grün |
| | Paris-Dakar-Rally | Acclaim Rennspiel | grün |
| | Red Faction | THQ Ego-Shooter | grün |

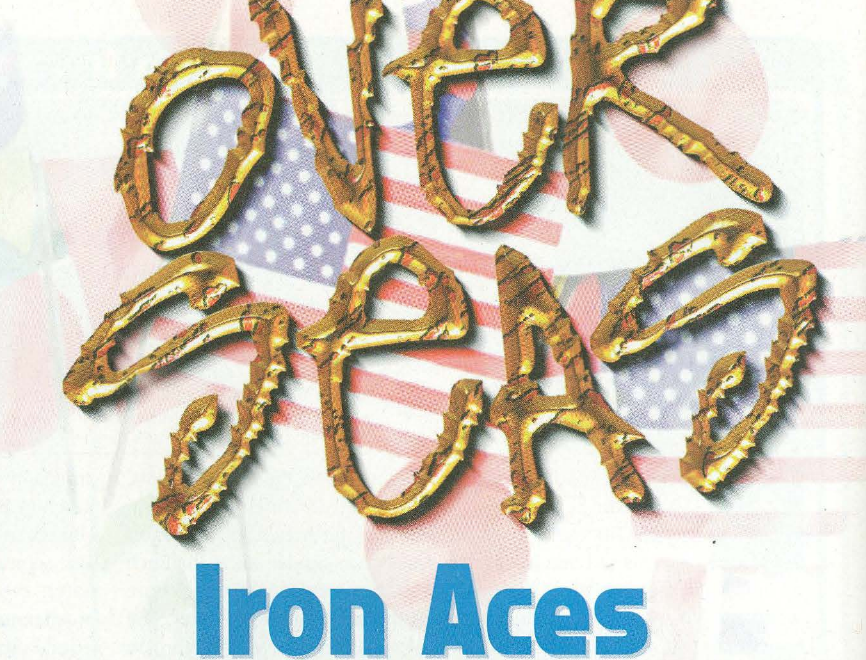
## APRIL

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Sentimental Grafitti 3 | NEC Simulation | rot |
| | Tokimeki Memorial | Konami Simulation | rot |
| | Happy Lesson | Datam Simulation | rot |
| | Illbleed | Sega Action-Adventure | gelb |
| | Segagaga | Sega Strategie | rot |
| | Derby Stallion | Media Factory Strategie | gelb |
| | Ultimate War | Media Factory Strategie | gelb |
| | Gran Turismo 3 | Sony Rennspiel | grün |
| | True Love Story | Enterbrain Adventure | rot |
| | WTA Tennis Tour | Konami Sportspiel | gelb |

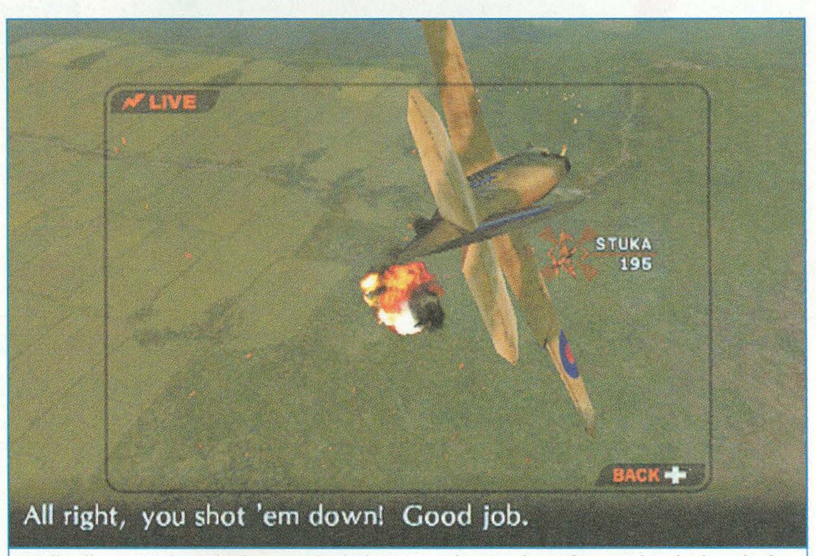
## MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Eve The Fatal Attraction | Himeya Soft Adventure | rot |
| | Innocent Tears | Global Entert. Simulation | rot |
| | Metal Max Wild Eyes | ASCII Rollenspiel | rot |
| | Armored Core 2: Another Age | From Software Actionspiel | gelb |
| | Phase Paradox | Sony Actionspiel | gelb |

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland



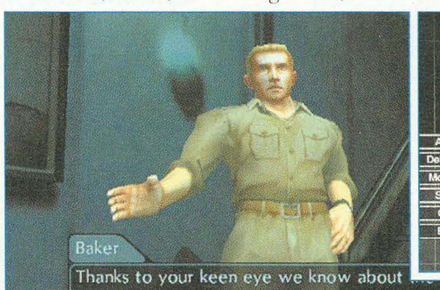
# Iron Aces




Volltreffer: Bei jedem Abschuss wechselt die Kamera kurz in die Außenansicht – leider schadet die bemüht spektakuläre Inszenierung der Übersicht.

Konsolen-Flugsimulationen sind selten, umso mehr freuen sich Videospiel-Piloten über jeden neuen Vertreter des Genres. "Iron Aces" zeigt Simulationsansätze durch einigermaßen realitätsnahe Physik, bleibt aber konsolentypisch actionorientiert.

In einem fiktiven Szenario des zweiten Weltkriegs prügeln sich die Achsenmächte Japan (Yamato) und Deutschland (Blocken) mit den Alliierten Streitkräften Amerikas (Valiant) sowie Englands (Trincer). Ihr übernehmt dabei die Rolle eines US-Pilotenasses und liefert Euch Gefechte mit feindlichen Jägern, Bombern oder Kriegsschiffen. Vor jedem Einsatz informiert Euch ein kurzes Briefing über die Lage, danach hebt Ihr mit einem von zwölf verschiedenen Fliegern ab. Mit dabei sind bekannte Jagdmaschinen der entsprechenden Zeit, neben der englischen 'Spitfire' könnt Ihr auch ausgefalleneres Gerät wie den deutschen Messerschmitt-Düsenjäger Me 262 steuern. Im Polygon-Cockpit düst Ihr über sparta-







Euer Flight-Commander stimmt Euch auf den nächsten Einsatz ein (links), danach wählt Ihr Euch einen Flieger.

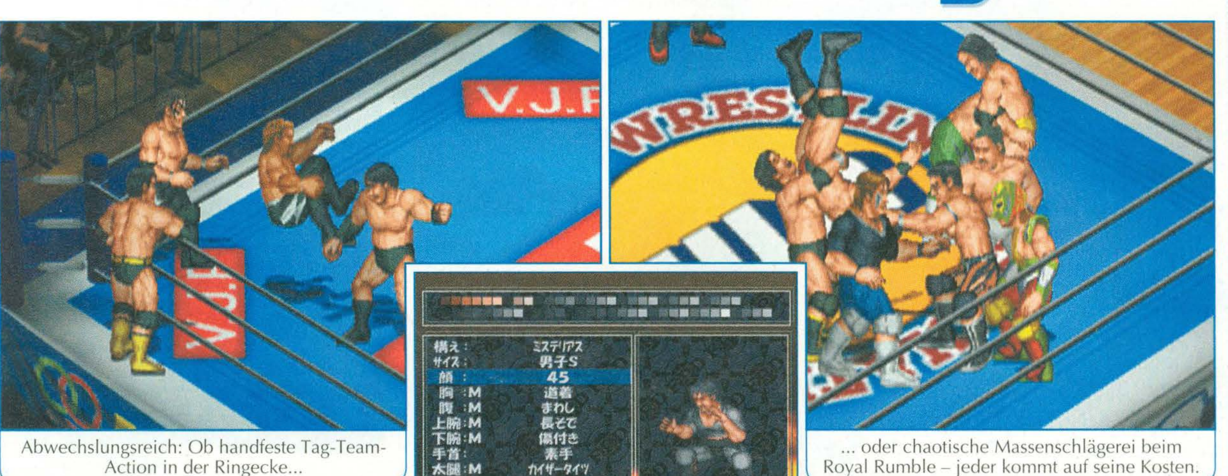
nisch-platte Landschaften, außer der schlichten Grafik macht sich vor allem das langsame Spieltempo negativ bemerkbar. Nervige Perspektivenwechsel nach jedem erfolgreichen Abschuss, die unglückliche Steuerung und unerhört schwierige Bombenabwürfe vermiesen Euch den Spaß. Nur ausgehungerte Freizeit-Flieger sollten einen Blick riskieren, der teure Import lohnt sich kaum. *dm*



Perspektivenwechsel: Per Steuerkreuz schaltet Ihr in diverse Ansichten – Ihr dürft sogar durch den transparenten Boden Eures Fliegers gucken.




# Fire Pro Wrestling D



Abwechslungsreich: Ob handfeste Tag-Team-Action in der Ringecke...

Zwischendurch bastelt Ihr Euch einen eigenen Kämpfer und bestimmt dabei alles von Stellung über Aussehen bis zu den Moves

... oder chaotische Massenschlägerei beim Royal Rumble – jeder kommt auf seine Kosten.

Knallharte Import-Wrestler freuen sich: Nach zwei Jahren Abstinenz geben sich die "Fire Pro"-Ringer auf dem Dreamcast die Ehre. Auf der GD-ROM findet Ihr nicht nur jede Menge japanische Knochenbrecher und Gelenk-Verrenker – auch die Stars der amerikanischen Ligen sowie diverse, im Moment nicht kämpfende Legenden geben sich ein Stelldichein. Zwar heißt die WWF wegen der fehlenden Lizenz hier WFW, bekannte Muskelmänner wie Kane, Steve Austin oder WCW-Held Goldberg erkennt Ihr trotzdem sofort. Mit dem Fleischberg Eurer Wahl steigt Ihr bei unterschiedlichsten Matchvarianten in den Ring. Ob Mann gegen Mann, Tag-Team, Käfig-Match oder Royal Rumble, ob Klappstuhl, Baseballschläger oder Handkante – "Fire Pro Wrestling D" versorgt alle Geschmäcker. Aber Vorsicht: 3D-Fetischisten haben hier nichts verloren, Polygone gibt's nur bei den Einmärschen der Recken zu sehen. 2D ist Trumpf, wie in seligen Super Nintendo-Tagen steuert Ihr Euer Sprite in acht verschiedenen Richtungen durch den Ring. Drei unterschiedliche Schläge dienen zum Weichklopfen des Gegners, der vierte Button ist für kurze Sprints reserviert. Kommen sich die Kontrahenten näher, ist Reaktion gefragt: Wer im Clinch am schnellsten seine Spezial-Tastenkombination eingibt, gewinnt. Die Wahl zwischen den drei verschieden starken Buttons beeinflusst den Ausgang zusätzlich. Habt Ihr den Feind auf die Matte gelegt, wird mit dem Analog-Stick kräftig gejubelt.

Zahllose Spielvarianten halten Euch auf Dauer bei Laune, der umfangreiche Wrestler-Editor stellt sowohl Acclaim- wie THQ-Pendants in den Schatten. Einzig die verhältnismäßig spartanische Grafik trübt den Spaß: Zwar sind die Animationen recht flüssig geraten, insgesamt passiert aber nicht viel auf dem Bildschirm. Wer sich von der altbackenen Optik nicht schrecken lässt, bekommt ein motivierendes Wrestling-Spektakel mit erheblichem Tiefgang. *dm*



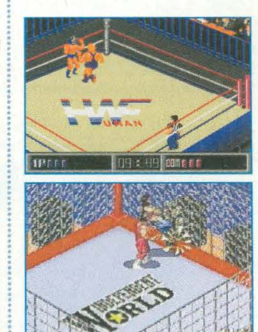



Ihr trefft auch alte Bekannte wie Beinahe-Präsidentschaftskandidat Hulk Hogan, der endlich mal wieder in den Ring steigt.




### *Die Legende lebt:*

***Mit "Fire Pro Wrestling" begann 1989 eine lange Wrestling-Geschichte auf dem Turbo Grafx. Seither freuen sich Import-Fans auf jeden neuen Teil der renommierten Serie. Neben drei Nachfolgern auf der Debüt-Konsole begeisterte "Super Fire Pro Wrestling X" 1994 die SNES-Gemeinde, Sega-Fans spielten derweil "Fire Pro Wrestling King". Richtig rund ging's aber erst auf dem Saturn: Während "Fire Pro Gaiden: Blazing Tornado" 1995 noch mit kleiner Kämpferriege und wenig Features auskommen musste, setzte "Fire Pro Wrestling S: 6 Men Scramble" 1996 den neuen Standard – zumindest unter Import-Freaks. Die damalige PSone-Variante "Fire Pro Wrestling: Iron Slam '96" konnte mit der Saturn-Version nicht konkurrieren, erst drei Jahre später versöhnte "Fire Pro Wrestling G" die PSone-Gemeinde. Handheld-Benutzer freuen sich über das 2000 erschienene Wonderswan-"Fire Pro", noch dieses Jahr will Entwickler Spike die Game-Boy-Advance-Version in die japanischen Läden stellen.***


Oben: "Fire Pro Wrestling King" auf dem Mega Drive. Unten: "Super Fire Pro Wrestling X" (SNES)

# One Piece


Mit der Diebin Nami hat Gummimensch Ruffy D. Monkey kein leichtes Spiel: Der Rotschopf setzt sich heftig zur Wehr!

*Auch deutschen Comicfans sind Ruffy, Nami oder Captain Buggy ein Begriff: Nach dem Ende der Erfolgsserie 'Dragonball' brachte Carlsen mit 'One Piece' einen würdigen Nachfolger: Der junge Ruffy will der größte Pirat aller Zeiten werden. Sein Problem: Als Kind verspeiste er eine Teufelsfrucht. Nun kann er seinen Körper wie Gummi dehnen, dafür aber nicht mehr schwimmen. Trotzdem bleibt er Optimist: Mit einer chaotischen Truppe geht er auf die Suche nach dem legendären Schatz 'One Piece'. Probelesen ist wärmstens empfohlen!*






Wer in diesen Tagen nach Japan fährt, wird um "One Piece" nicht herumkommen: Eiichiro Odas Serie um den jungen Möchtegernpiraten Ruffy D. Monkey und seine bizarre Crew hat die Herzen der Manga-Fans im Sturm erobert. Da darf die obligatorische PSone-Umsetzung nicht fehlen: In "One Piece Grand Battle" geht Ihr im typischen 2D-Prügel-Stil aufeinander los. Zwar bestehen die zehn Recken (die Hälfte muss frei gespielt werden) aus Polygonen, im Gegensatz zu "DOA" & Co. findet der Kampf aber auf einer Ebene statt: Ausweichen in Vorder- oder Hintergrund gibt's nicht. Ähnlich wie in "Powerstone" knackt ihr Kisten, sammelt Extras und werft eurem Gegenüber wuchtige Gegenstände an den Kopf. Nach einer kurzen Aufwärmphase habt Ihr den Bogen raus, rechter Spielspaß will sich wegen zäher Bewegungen und Mangel an Schlagvarianten trotzdem nicht einstellen. Dank fein gezeichneter Kämpfer, hübscher Animationen und netter Hintergründe ist "One Piece" zwar kein Totalausfall wie viele andere Anime-Umsetzung, trotzdem werden nur echte Fans der Serie mit der Piraten-Keilerei glücklich – alle anderen halten sich an "Street Fighter" und Konsorten. *tn*



Spielspaß 52%

| | |
|---|---|
| SYSTEM | PSone |
| HERSTELLER | Bandai |
| D-RELEASE | nicht geplant |

**Mittelprächtiges Prügelspiel mit wenig Kämpfern und Tiefgang, aber hübschem Design. Nur für Fans der Comic-Serie interessant.**

# Densha de Go 3



Im fernen Osten heiß geliebt, hierzulande nahezu unbekannt: Taitos obskure Loksimulation lässt seit Jahren Schaffner-Herzen höher schlagen. Ob Gameboy, N64 oder Dreamcast – für alle gängigen Konsolen erschienen Umsetzungen des ungewönlichen Konzepts, jetzt dürfen sich auch PS2-Besitzer ins Führerhäuschen schwingen.
Das Spielprinzip ist ebenso simpel wie skurril: Als Fahrer diverser Personenzüge kutschiert Ihr auf verschiedenen Streckennetzen die geschäftigen Einwohner von Haltestation zu Haltestation. Das Digipad dient zum Beschleunigen und verlangsamen, mit den Knöpfen schaltet Ihr zwischen verschieden starken Bremsstufen hin und her oder bedient die Warnsirene. Damit Eure Fahrgäste nicht nicht durch die Abteile geschleudert werden, gilt es, in engen Kurven sanft abzubremsen und bei der Einfahrt in den Bahnhof punktgenau anzuhalten. Je nach Spielmodus versucht Ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits die einzelnen Stationen zu erreichen oder auf die Minute genau nach Fahrplan über die Schienen zu rattern.
Anfänglich noch spaßig, wird die Eisenbahnerarbeit westlichen Gemütern aufgrund des eintönigen Spielablaufs und erbärmlicher Polygon-Optik schnell langweilig. Wegen der Sprachbarriere haben wir allerdings auf eine Spielspaßwertung verzichtet. *cg*


Ein Traum für Märklin-Fans: In Japan ist zum Spiel der passende Spezial-Kontroller mit analogem Schubregler erhältlich.



Spielspaß

| | |
|---|---|
| | PS2 |
| HERSTELLER | Taito |
| BRD-RELEASE | nicht geplant |

**Einsteigen bitte: Japanophile Zugsimulation mit drögem Spielverlauf und langweiliger Micker-Optik – nur für Freaks.**



# Dance Dance Revolution 4th Mix


Das bringt selbst Könner ins Schwitzen: Wählt Ihr die Tanzvariante mit sechs Feldern, wird's ganz schön happig.



Tanzen ohne Ende: Wurde hierzulande wenigstens das Disney-"Dancing Stage" angekündigt, schütteln die Japaner inzwischen schon beim "4th Mix" der "Dance Dance Revolution" die Glieder. Zwar fehlen im Vergleich zum Automaten eine Menge Titel, dennoch sind immer noch satte vier Dutzend (zum Teil altbekannte) Disco-Dudler wählbar – vom obskuren J-Pop bis hin zu mehreren Deutschland-Exporten wie Captain Jack und E-Rotic. Neben altbekannten Spielvarianten wie dem Diätmodus erfreut Ihr Euch an motivierenden Neuerungen wie mehreren freizuspielenden Extrasongs und der von "Samba de Amigo" abgekupferten 'Challenge': Hier müsst Ihr Songabschnitte mit bestimmten Kriterien wie einer Mindestkombo erfüllen oder dürft nie vorbei treten. Besonders fordernd ist eine Variante für Solospieler, in der neben den vier Richtungen auch noch zwei Buttons auf der Matte zum Tanz gebraucht werden.
Zwar ist die Songauswahl etwas eintönig ausgefallen, doch dafür entschädigt der dicke Umfang: Leider braucht Ihr eine NTSC-Konsole für den wahren Spielspaß, denn auf PAL-Einheiten gerät die Musik aus dem Takt. *us*




Spielspaß 86%

| | |
|---|---|
| SYSTEM | PSone |
| HERSTELLER | Konami |
| D-RELEASE | nicht geplant |

**Umfangreiche Tanz-Neuauflage mit zahlreichen motivierenden Spielmodi, allerdings eingeschränkter musikalischer Bandbreite.**







# SO WERTEN DIE EXPERTEN

## "Zum ersten, zum zweiten..."

**Auktionshäuser im Internet sind eine Fundgrube für Fans und Sammler aller Geschmacksrichtungen. Welchen Gegenstand würden die MAN!ACs auf Ebay, Ricardo & Co. sofort ersteigern?**




Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



SUPER

**MARTIN SPIELT:**
1. MDK 2 – PS2
2. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
3. Rainbow Islands – Master System

**UND BIETET FÜR** Master-System-Spiele, weil die relativ billig sind und meine Sammlung fast vollständig ist.

**OLLI SPIELT:**
1. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
2. Indiana Jones – Nintendo 64
3. Daytona USA – Dreamcast

URKS



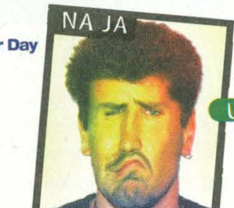
**UND BIETET FÜR** Antike Gitarren, weil echte Rocker nur auf alten, zusammengeflickten Instrumenten wirklich gut spielen.

GUT

**COLIN SPIELT:**
1. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
2. Phantasy Star Online – Dreamcast
3. Confidental Mission – Dreamcast

**UND BIETET FÜR** eine "Cabal"-Jamma-Platine, weil es das beste Söldner-Spektakel aller Zeiten ist. Angebote an cg@maniac-online.de

**STEPHAN SPIELT:**
1. Ring of Red – PS2
2. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
3. MDK 2 – PS2



NA JA

**UND BIETET FÜR** 16-Bit-Sammlungen, weil ich gerade in der Laune bin, meine Zwei-Zimmer-Bude vollständig zuzurümpeln.



URKS

**ULRICH SPIELT:**
1. Star Wars Starfighter – PS2
2. Conker's BFD – N64
3. You don't know Jack – PSone

**UND BIETET FÜR** obskure Saturn-Titel, weil dummerweise die obskuren PSone-Titel häufig ziemlich teuer werden.

**DAVID SPIELT:**
1. Phantasy Star Online – Dreamcast
2. Ring of Red – PS2
3. Alone in the Dark – PSone



GEHT SO

**UND BIETET FÜR** Schwerter und Rüstungen, weil ich mich für die Sommerliche LARP-Saison rüsten muss.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!




① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
③ 60-Hertz-Modus
④ Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung



⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität




ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami.de)

# Shadow of Memories



Husch, husch, Herr Kusch: Die Zeit ist Eikes größter Feind, die Uhren am oberen Bildrand zeigen an, zu welcher Stunde Euren Helden sein fatales Schicksal einholt.



Freund oder Feind? Lebensretter Homunculus steht Euch im Lauf des Abenteuers mit Rat und Tat zur Seite.



'Welcome to the Twilight Zone' : Nach jedem unfreiwilligen Ableben erwacht Ihr in einer mysteriösen Zwischenwelt.

Wenn sich die "Silent Hill"-Entwickler an ein Videospiel mit Grusel-Flair wagen, sind spannende Stunden am Joypad vorprogrammiert. Doch während Harry Masons PSone-Streifzug durch die geheimnisvolle Geisterstadt von eiskaltem Schrecken und Schockeffekten im Sekundentakt geprägt war, versuchen die Programmierer um Mastermind Gozo Kitao Euch mit "Shadow of Memories" ganz subtil das Fürchten zu lehren. Blutige Balleraction und hinterhältige Monsterattacken bleiben bei Konamis Mystery-DVD außen vor, vielmehr erlebt Videospiel-Debütant Eike Kusch ein Bildschirm-Abenteuer in klassischer, entspannter Adventure-Tradition.

## Back in Time

Der 8.April 2001 ist nicht gerade ein Glückstag für den blondgelockten Helden. Nichts Böses ahnend schlendert der schlanke Jüngling die verlassenen Gassen seiner Heimatstadt Lebensbaum entlang, als das Schicksal grausam und unerbittlich zuschlägt. Mit fataler Präzision bohrt sich die Klinge seines Mörders bis zum Anschlag in Eikes Leib, tödlich verwundet sinkt Euer Held zu Boden; der feige Attentäter kann unerkannt entkommen. Doch weder Höllenfeuer noch Harfengeplänkel erwarten Eike im Jenseits, stattdessen macht ihm ein geheimnisvoller Gönner ein nicht abzulehnendes Angebot: Um die undurchsichtigen Umstände seines Todes zu enträtseln, darf Eike in die Vergangenheit reisen und eigenständig auf Mörderjagd gehen. Hierzu stellt Euch der mysteriöse Fremde das sogenannte 'Digipad' – ein Art Zeitmaschine für die Hosentasche – zur Verfügung. Allerdings gerät bereits Eikes erste Rückkehr ins Reich der Lebenden zum Fiasko: Gerade mal eine halbe Stunde vor Eurem Todestermin erwacht Ihr in einem heimeligen Café. Unverzüglich macht Ihr Euch auf die Suche nach dem unbekannten Henker, doch die Zeit verrinnt unerbittlich. Nach 30 Minuten Detektiv-Arbeit holt Eike sein Schicksal erneut ein, der Messerstecher beendet dessen Leben ein zweites Mal. Eike wird schmerzhaft bewusst, dass es gar nicht so einfach ist, die eigene Zukunft zu verändern.

## Spiel mit dem Tod

Wie ein Buch ist "Shadow of Memories" in Kapitel unterteilt, insgesamt neun an der Zahl. In jedem Abschnitt besteht Eure Hauptsorge darin, dem Tod immer wieder ein Schnippchen zu schlagen und Eikes Lebensspanne zu verlängern.

## JOYPAD BELEGUNG






Dank Kompass und manuell justierbarer Kameraperspektive findet Ihr Euch in den verwinkelten Gassen von Lebensbaum schnell zurecht



Kleider machen Leute: Bauernkittel im Mittelalter, seidige Rüschenhemden um 1900 – passend zu ihrer Zeit tragen die Lebensbaumer historisch korrekte Klamotten.




Kein Jahrmarktsnepp: Auf die Prophezeihungen der geheimnisvollen Wahrsagerin solltet Ihr hören – zumal ihr Dienst gratis ist.

**!** **DICHTE ATMOSPHÄRE, ABER WENIG SUBSTANZ:** **Eike Kusch trifft auf seinen Zeitreise-Abenteuern nicht nur etliche Menschen, die zu ihm in irgendeiner Beziehung stehen, sondern lernt auf der Mördersuche auch sich selbst immer besser kennen. Diese etwas andere 'Whodonit'-Geschichte hat ihren Reiz und auch der Grafikstil besitzt viel Eigenständiges. Ein Adventure ohne Fehl und Tadel ist "Shadow of Memories" deshalb aber noch lange nicht. Wenn Ihr in der Stadt drei Leute trefft, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt, ist das schon ein Erfolgserlebnis – zu oft lauft Ihr einsam durch die Gegend. Dass sich viele Rätsel nur nach dem Trial-and-Error-Prinzip lösen lassen, ist ebenfalls nicht zeitgemäß. Offensichtlich sollen die vielen Zwischensequenzen über die kurze Spielzeit hinwegtäuschen – die ist dafür wenigstens spannend.**

**Oliver Schultes**

Dabei ist mächtig Hirnarbeit gefragt: Dem hinterhältigen Messerattentat entgeht Eike beispielsweise, indem er zum Zeitpunkt des Angriffs eine Menschenmenge um sich versammelt – logisch, im dichten Gedränge lässt sich´s schwerlich unerkannt meucheln. Doch der Mörder lässt sich von einer Pleite nicht gleich ins Bockshorn jagen: Kurze Zeit später unterhält sich Eike angeregt mit einer hübschen Café-Bedienung auf dem Marktplatz. Nur dumm, dass sich die beiden für ihren Plausch ausgerechnet unter den mächtigen Ästen eines jahrhundertealten Baumes treffen müssen. Im undurchdringlichen Dickicht aus Zweigen und Blättern hat sich der Messerstecher versteckt, schon wieder bohrt sich die Klinge in Eikes Rücken. Wie aber lässt sich dieser zweite Anschlag verhindern? Am besten, wenn der kolossale Baum nie gepflanzt worden wäre. Ein Glück, dass Eike ein professioneller Zeitreisender ist...

Im Lauf der Geschichte besucht Ihr insgesamt vier Epochen. Neben der Jetztzeit stehen Abstecher nach Lebensbaum in den Achtzigern, der Jahrhundertwende und sogar im tiefsten Mittelalter anno 1580 bevor. Hinweise und Tipps zu Euren Aufgaben in der jeweiligen Epoche gibt Euch neben dem geheimnisvollen Lebensretter auch eine vermummte Wahrsagerin. Diese verrät Euch auch den exakten Termin des nächsten Attentats. Trödeln ist bei Euren Zeitsprüngen absolut tabu: Zwei gnadenlos tickende Uhren am oberen Bildschirmrand geben Auskunft darüber, was die Stunde in Eurer derzeitigen Aufenthaltsepoche sowie Eurer eigentlichen Zeit schlägt. Schafft Ihr es nicht rechtzeitig, die jeweiligen Aufgaben eines Kapitels zu lösen, droht das 'Game Over'. Dabei stellt Euch das Digipad sein Zeitreisepotenzial allerdings nicht umsonst zur Verfügung. Jeder Sprung kostet einen sogenannten Energiekristall. Nur gut, dass die nützlichen Klunker meist einfach entlang des Weges verstreut liegen.

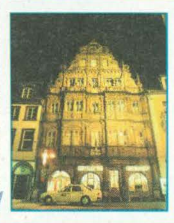
## Ruhiges Abenteuer

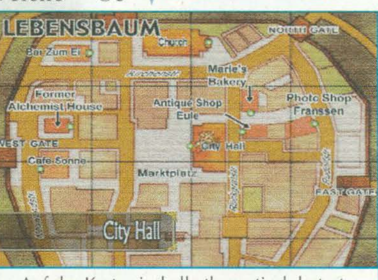
So ungewöhnlich das Konzept ist, so traditionell gibt sich das Spielprinzip. Aus einer 3D-Ansicht steuert Ihr Euren Polygonheroen durch die Echtzeitkulissen der Stadt. Mit den Schultertasten dürft Ihr die Perspektive frei drehen, ein Druck auf R2 fixiert die Kamera hinter Eike. Im Inneren von Gebäuden schaltet Ihr zusätzlich in die Ego-Perspektive, um auch wirklich kein Geheimnis zu übersehen. Eine detaillierte Übersichtskarte zeigt an, welche Gebäude Ihr in welcher Epoche betreten könnt, ein Blick ins selbstmitschreibende Tagebuch erinnert an wichtige Ereignisse und Hinweise. Auf umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten legten die japanischen Entwickler allerdings wenig Wert. Gegenstände findet und benötigt Ihr nur selten, meist genügen Gespräche mit den Einwohnern zur Lösung eines Rätsel. Doch genau hier liegt der Hauptreiz von "Shadow of Memories", denn die eigentliche Mörderjagd gerät zunehmend in den Hintergrund Eures Interesses. Nach und nach kommt Ihr einer die Jahrhunderte überdauernden Tragödie auf die Spur. Welche Ge-

***Wer sich beim***

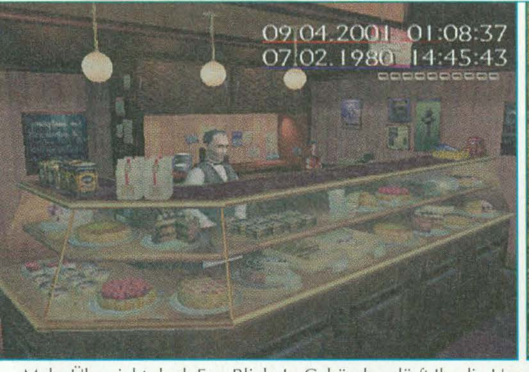
***Durchforsten von Lebensbaum an die Heimat erinnert fühlt, liegt goldrichtig. Zwecks Inspirationssuche und Gebäudestudien besuchten Gozo Kitao und sein Team das lauschigste Uni-Städtchen der Republik, Heidelberg. Das Ergebnis: Straßen, Geschäfte und Polygonmenschen tragen durchweg deutsche Namen, die Fachwerkarchitekur macht das teutonische Flair perfekt.***








Auf der Karte sind alle theoretisch betretbaren Häuser gekennzeichnet – tatsächlich wird Euch nur selten Einlass gewährt.







Mehr Übersicht dank Ego-Blick: In Gebäuden dürft Ihr die Umgebung auch direkt durch Eikes Augen betrachten. Ein Feature, dass Ihr mangels zu entdeckender Geheimnisse allerdings kaum in Anspruch nehmt – schade.

## Helden & Schurken

**HOMUNCULUS:** Der geheimnisvolle Schutzpatron des Helden wurde im Mittelalter von einem Alchemisten erschaffen. Warum ist der Engel in Schwarz so versessen darauf, Eike am Leben zu erhalten?

**DANA:** Strohblond und gar nicht blöd – die süße Caféhaus-Bedienung weckt den schlummernden Eike nach seinem ersten Tod. Zwischen den beiden besteht eine vollkommen überraschende Verbindung...

**OLEG FRANSSEN:** Der jüngste Spross von Lebensbaums traditionsreicher Künstlerfamilie verdingt sich mehr oder weniger erfolgreich im Filmgeschäft. Trotz guter Ideen und einem geschickten Händchen für Dramaturgie blieb ihm der kommerzielle Durchbruch als Regisseur bisher verwehrt.

**DR. WOLFGANG WAGNER:** Nach außen hin der geachtete Apotheker, führt der ehrgeizige Alchemist im Verborgenen allerlei streng geheime Experimente durch. Vor allem der tragische Tod seiner Frau lässt dem Wissenschaftler keine Ruhe.

**MARGARETE:** Wagners lebenslustige Tochter hat ihren eigenen Kopf, was den mittelalterlichen Dorfbewohnern gar nicht gefällt. Besonders ihr freizügiger Kleidungsstil ruft Unmut bei der erzkonservativen Bevölkerung hervor.

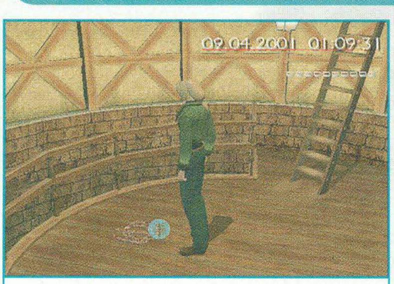
**HUGO:** Von der Hilflosigkeit beim siechenden Tod der Mutter schwer getroffen entwickelt sich auch der jüngste Wagner zum leidenschaftlichen Forscher.

**MIRIAM BRUM:** Die Frau von Museumsdirektor Eckart Brum wird Opfer eines heimtückischen Attentats. Gelingt es Eike, neben dem eigenen auch den geheimnisvollen Tod der Lebensgefährtin seines Freundes aufzuklären?

**SYBILLA BRUM:** Acht Jahre alt und ganz schön frühreif – Alfred Brums Tochter gibt sich alle Mühe, in der Erwachsenenwelt zu bestehen. Nähen und Putzen kann Sybilla schon wie die Großen, nur Kochen muss sie noch lernen.

**ALFRED BRUM:** Museum oder Bücherei? Der reiche Schnauzbart weiß nicht, was er aus seinem herrschaftlichen Anwesen machen soll. Kann Eike helfen?

***Ursprünglich*** *war Konamis Zeitreise-Krimi 'nur' als PSone-Titel gedacht. Sony wurde auf das "Shadow of Memories"-Team durch einen PS2-Werbetrailer aufmerksam, den dieses in Vertretung der unabkömmlichen "Silent Hill 2"-Mannschaft gestaltete. Sony zeigte sich von dem gezeigten Material beeindruckt und gab grünes Licht für eine Veröffentlichung auf der 128-Bit-Konsole.*




Einzusammelnde Gegenstände heben sich durch Blinken vom Polygon-Untergrund ab, nicht-verschlossene Türen sind markiert.




Typisches Zeitreiserätsel: Inspiriert den antriebslosen Regisseur, damit seine Streifen 20 Jahre später zu Kassenschlagern werden.

heimnisse umgeben die Familien von Lebensbaum sowie Euren ominösen Schutzpatron und was hat Eike überhaupt damit zu schaffen?

### Zeitreise 'Deluxe'

Auf Action- oder Geschicklichkeitseinlagen hat Konami zugunsten der Film-ähnlichen Inszenierung gänzlich verzichtet. Dafür stehen Euch mehrere verschiedene Lösungswege zur Wahl – je nachdem, wie Ihr Euch in wichtigen Situationen verhaltet und welchen Bürgern Ihr unter die Arme greift.

Ähnlich viel Sorgfalt wie in die mitreißende Geschichte hat Konami auch in die technische Präsentation gesteckt. Jede Epoche erstrahlt in ihrem ganz eigenen Licht, satte Brauntöne beherrschen das Mittelalter, schwarzweiße Hollywood-Atmosphäre gibt's um 1900. Mal taucht die strahlende Frühlingssonne die verwinkelten Gässchen in gleißendes Licht, zu einer anderen Zeit könnt Ihr im nächtlichen Schneetreiben kaum die Hand vor Augen erkennen. Auch bei den abwechslungsreich texturierten Polygonfiguren gaben sich die Entwickler redlich Mühe: Im Mittelalter begegnet Ihr bäuerlich gekleideten Dörflern, 1980 sind die Nachwehen der wilden Siebziger durch überdimensionale Brillen und Hosenschlag noch deutlich zu spüren. Aus den Boxen ertönt ein gelungener Klassiksoundtrack, der die permanente Atmosphäre des Übernatürlichen mal dezent, mal forsch spürbar macht. Auf Renderfilme müsst Ihr zwar verzichten, dafür entschädigen die gelungenen Zwischensequenzen in Spielgrafik mit Lippen-synchroner, englischer Sprachausgabe, deutsche Untertitel gibt's zudem für Fremdsprachenunkundige. Speichern dürft Ihr nur am Ende eines Kapitels. *cg*

| HERSTELLER | Konami |
|---|---|
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 77% |
| Spielspaß | 74% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER




**Mörderjagd in der Vergangenheit: Innovatives Zeitreiseabenteuer mit toller Optik, aber dünnem Spielprinzip.**

AB 12

**'MADE IN JAPAN' – EIN GÜTESIEGEL, das voll und ganz auf "Shadow of Memories" zutrifft: Action- und Reaktionssequenzen gibt´s keine, auch die Rätseleinlagen fordern Eure Hirnwindungen nicht übermäßig. Konamis Mystery-Thriller legt den Schwerpunkt eindeutig auf Atmosphäre und die überraschende Geschichte. Nicht selten besteht die Aufgabe eines Kapitels nur im Finden eines Gegenstandes oder Ansprechen der richtigen Personen – eingebettet in endlose Zwischensequenzen. Und genau in den mangelhaften Interaktionsmöglichkeiten liegt das Hauptproblem: Für ein Videospiel im klassischen Sinne habt Ihr schlichtweg zu wenig zu tun. Was nützt es, wenn Ihr Euch in der Stadt frei bewegen könnt, aber fast jede Tür verschlossen ist und zwei Passanten auf der Straße einem wahren Menschenauflauf gleich kommen? Da spielt das ähnlich konzipierte "Shenmue" in einer ganz anderen Liga. Technisch hat mir das Zeitreise-Abenteuer sehr gut gefallen: Stilvolle wie abwechslungsreiche Grafik und ein atmosphärischer Soundtrack lassen grobe Kanten und die teilweise spartanischen Texturen vergessen. Für Fans von interaktiven Filmen à la "D" ein Muss, alle anderen sollten vor dem Kauf besser intensiv testen.**

**Colin Gäbel**













Die Tatsache, dass Ihr mit Lebensbaum nur einen Schauplatz bereist, fällt nicht negativ ins Gewicht. Jede Epoche ist durch eine ganz individuelle Farbwahl gekennzeichnet, zusätzliche Tages- und Nachtzeiten sowie unterschiedliche Wetterbedingungen machen die einzelnen Kapitel zu einer optischen Wundertüte.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

# NBA Live 2001



Mit mehrmonatiger Verspätung hat EA nun endlich auch die PS2-Version von "NBA Live 2001" fertig gestellt. Wie gehabt begebt Ihr Euch mit den aktuellen NBA-Stars auf's Parkett, die Spiel-Modi sind mit denen auf der PSone identisch: Ihr tragt Freundschaftsspiele aus, durchlebt eine gesamte Saison oder spielt sofort in den Playoffs mit. Innerhalb der Liga kauft Ihr nach Belieben neue Profis auf dem Transfermarkt. Gefallen Euch die vorgegebenen Zusammensetzungen der Teams nicht oder wollt Ihr individuelle Athleten erschaffen, so nutzt Ihr den Editor-Modus – dort verändert Ihr nicht nur grundlegende Attribute, sondern auch Körpergröße, Haarschnitt und Visage. Da aber bei "NBA Live 2001" Können und nicht Aussehen zählt, übt Ihr die komplexe Steuerung am besten im Training. Habt Ihr Steals, Antäuschen und 'Spin Moves' intus, dürft Ihr in einer speziellen 'One on One'-Variante sogar O'Neal, Jordan & Co. zum Duell fordern. Wie gewohnt dürfen Multiplayer-Freunde mit bis zu sieben Kumpels dribbeln. *sb*



Beim Strafwurf entscheidet Eure Reaktion am T-Meter: Das Tempo der sich bewegenden Punkte hängt von der Spielerqualität ab.



Gerangel unter'm Korb: Dank ordentlicher Team-KI habt Ihr auch in chaotischen Situationen eine Chance.

Besonders coole Dunks werden mit einem kurzen Replay belohnt.

**Motion-Capturing:**

***Für die Gestaltung lebensechter Animationen verpflichtete EA Kevin Garnett (Forward der Minnesota Timberwolfes). Der farbige Hüne ließ nicht nur seine Bewegungen analysieren, er ziert auch das Cover der Spieleverpackung.***

**NICHTS NEUES BEI EA: Zugegeben, "NBA Live 2001" ist auf der PS2 professionell in Szene gesetzt worden. Im Gegensatz zum PSone-Kollegen gleichen die einzelnen Spieler eher ihren realen Vorbildern. Nette, kleine Details wie Abklatschen und gegenseitige Zurufe machen den Spielablauf lebendiger. Dafür hat sich an alten Mängeln nichts geändert: Die NBA-Profis bewegen sich nach wie vor etwas träge über den Platz und die Grafik ruckelt beizeiten. Zudem ist der Challenge-Modus der PSone-Version komplett dem Rotstift zum Opfer gefallen – wobei gerade diese Spielvariante durch das Freizocken von Goodies besonders motivierend war. Wer Wert auf gute Optik legt oder noch kein "NBA Live" besitzt, der greift dennoch bedenkenlos zu, zudem sich Steuerung und Atmosphäre auf gewohnt hohem Niveau bewegen.**

**Stephan Freundorfer**

| HERSTELLER | EA |
|---|---|
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 75% |

**Spielspaß 80%**

**Basketball mit kleinen Tücken: In Handhabung und Atmosphäre top, dafür nerven Ruckler und träger Spielablauf.**




ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vetter wurde in MAN!AC 1/2001 mit 81% bewertet.

**ENTWICKLER:** LucasArts, USA (www.lucasarts.com)

# Star Wars Starfighter





*Für die professionelle deutsche* **Synchronisation griffen EA und LucasArts auf Experten zurück: Das in Hamburg beheimatete Unternehmen Toneworx hat sich auf die Eindeutschung von Video- und Computerspielen spezialisiert (u.a. werkelten die Nordlichter am zweiten Oddworld-Abenteuer "Abe's Exoddus") und kann auf bekannte Sprecher zurückgreifen. So erkennt Ihr z.B. in Rhys Dallows die deutsche TV-Superman-Stimme Sascha Draeger wieder.**




Eine Seefahrt, die ist lustig: Um den Naboo-Flüchtlingen den Weg aus dem abgesperrten Bereich frei zu machen, muss das rote Tor links hinten im Bild dran glauben.




Dicker Brummer: Für die Kontrollstation auf Eos braucht Nym eine ganze Ladung seiner Energiebomben.

Jedem System sein 'Episode 1'-Spiel: Nachdem LucasArts sämtliche etablierten Konsolen bereits zur Genüge mit mehr oder weniger gelungenen Sternenkrieger-Titeln bombardierte (so findet Ihr in dieser Ausgabe auch den Test vom N64-Modul "Battle for Naboo" auf Seite 52), ist nun Sonys Flaggschiff dran. "Star Wars Starfighter" verzichtet trotz 128-Bit-Power auf spielerische Experimente, sondern versetzt Euch im "Colony Wars"-Stil mitten in die actionreiche Auseinandersetzung zwischen dem von Königin Amidala regierten Planeten Naboo und der heimtückischen Handelsföderation.

Zu Beginn schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Piloten Rhys Dallows, der als Frischling der Bravo-Staffel beitritt. Habt Ihr im Cockpit seines schnittigen N-1-Raumjägers Platz genommen, erlernt Ihr in der Auftaktmission dessen Kontrolle: Die engen Schluchten von Naboo fordern eine feinfühlige Lenkung, sonst knallt Ihr im Handumdrehen an die Wände. Im Laufe des Abenteuers trefft Ihr auf zwei weitere Charaktere, mit denen Ihr Euch verbündet und die in späteren Aufträgen spielbar sind: Die erfahrene Söldnerin Vana Sage ist anfangs im Auftrag der Föderation unterwegs und wird in einer Kampfsimulation eingesetzt, als ihr ein zufällig mitgehörter Funkspruch zum Verhängnis wird – prompt landet sie auf der Abschussliste der Schurken und muss fliehen. Dritter im Bunde ist der gewaltscheue Pirat Nym, dessen Basis von der Föderation angegriffen wird. Jede Figur hat nicht nur ihr ganz eigenes Auftreten, auch die Raumschiffe sind auf verschiedene Einsatzgebiete spezialisiert: Während die Primärlaser bei allen drei ähnlich starke Wirkung zeigen, unterscheiden sich die sekundären Waffensysteme deutlich. Rhys' flotter N-1-Raumjäger ist zwar mit schicken zielsuchenden und durchschlagskräftigen Torpedos beladen, doch die sind nur in begrenzter Anzahl vorhanden. Vanas Guardian Mantis und Nyms schwerfällige Havoc dagegen laden ihre Energiegeschosse immer wieder nach, dafür sind die schildschwächenden Impulse der Söldnerin nur bedingt effektiv und die bombenähnliche Plasma-




Aufregung in Nyms Piratenbasis: Die Föderation hat den Stützpunkt entdeckt und greift mit Panzerschwadronen an.

**VOLLE LADUNG: Böse Zungen könnten "Star Wars Starfighter" als amputiertes "Colony Wars" abkanzeln – und tatsächlich spielt sich der LucasArts-Shooter spürbar schlichter: Das merkt Ihr am sehr geradlinigen Missionsstil ebenso wie an der etwas mickrigen Waffenausstattung. Allerdings ist das kein großer Nachteil, da Ihr im Gegenzug spannende Balleraction serviert bekommt; gerade Massengefechte mit unzähligen Raumschiffen auf dem Bildschirm beeindrucken. Leider kommt dabei die detaillierte Optik häufig ins Stottern: Zwar bleibt das Geschehen immer gut spielbar, aber weniger wäre hier mehr gewesen. Trotzdem ist "Star Wars Starfighter" zu empfehlen; einen Rüffel gibt es nur für den nervigsten Soundeffekt der Videospielgeschichte: Rhys' Zielsucher raubt Euch im Handumdrehen den letzten Nerv.**

**Ulrich Steppberger**




Fleißige Spieler schalten witzige Bonusmissionen (oben) und mehrere Zweispieler-Modi wie ein Wettrennen (rechts) frei.

| | |
|---|---|
| **Spielspaß** | **81%** |
| HERSTELLER | LucasArts/EA |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 75% |

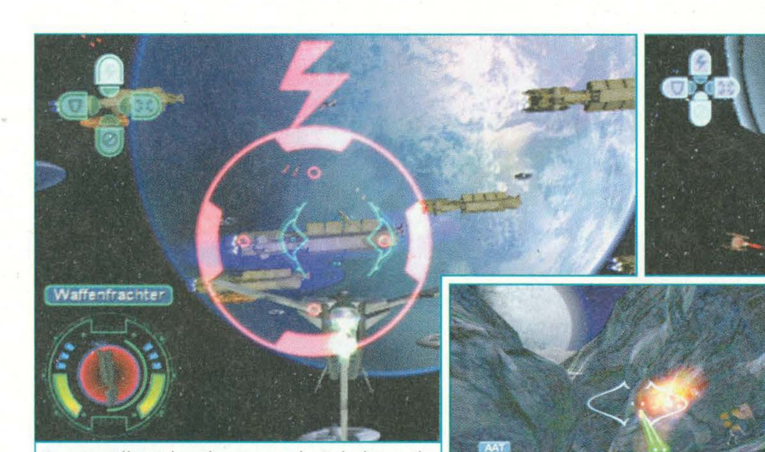
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**Actionreicher und sehr geradliniger Weltraumshooter mit schicker, aber leider ruckelnder Grafik.**

AB 12



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

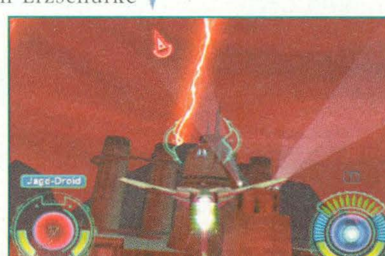


Stau im All: Nicht selten tummeln sich dutzende Feindschiffe im Orbit.

Die Heimat ruft: Im Lauf des Spiels kehrt Rhys nach Naboo zurück, um den belagerten Kolonisten beizustehen.

Krönender Abschluß: In der letzten Mission wartet diese imposante Raumstation auf Euch.

peitsche von Nym eher bei Bodeneinsätzen zu gebrauchen.
Die 14 Missionen führen Euch durch den Orbit, aber auch auf die Planetenoberfläche der drei Himmelskörper Naboo, Eos und Lok. Hauptaufgabe ist es meistens, eine Armada an Feindschiffen auszuradieren oder sich die Gegner für eine vorgegebene Zeitspanne vom Leib zu halten. Gelegentlich müsst Ihr allerdings auch Bodeninstallationen eliminieren oder eigene Basen verteidigen. Habt Ihr ein Ziel aufgeschaltet, zeigt Euch ein Pfeil dessen Aufenthaltsort an, einen eigenen Radar gibt es nicht. Zum Glück seid Ihr nicht immer allein unterwegs: Begleiten Euch Flügelmänner, könnt Ihr per Funk einen Statusreport abrufen und Deckung anfordern, auch Befehle zum Schutz oder Angriff eines anvisierten Objekts sind möglich.
Neben den Hauptzielen in jeder Mission, die häufig erst im Einsatz hinzugefügt werden, gibt es jeweils drei Bonusaufgaben: So müsst Ihr eine Mindestzahl an Verbündeten retten oder ein Zeitlimit einhalten, in dem die Abschüsse zu erfolgen haben. Die Zusatzerfolge sind zur Beendigung einer Mission zwar nicht nötig, bringen aber Medaillen, mit denen Ihr eine Handvoll Extras freischaltet – darunter den Gleiter von Erzschurke Darth Maul oder von "Asteroids" und "Missile Command" inspirierte Minispiele.
Habt Ihr zudem alle Aufträge überlebt, winken zur Belohung zwei Splitscreen-Modi: Neben 'Capture the Flag' könnt Ihr Euch dann bei einem Wettrennen auf Naboo duellieren. *us*



Vana langt zu: Hier seht Ihr die schicke Guardian Mantis in der gut spielbaren Außenansicht.

ENTWICKLER: Factor 5, USA (www.factor5.com)

# Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo



Lasst Euch von den widrigen Witterungsbedingungen nicht aufhalten: Das große Schmugglerschiff benötigt dringend Euren Schutz.



Als Frischling dürft Ihr nicht gleich ins Cockpit: In Theed seid Ihr anfangs nur mit einem leicht bewaffneten Schwebegleiter unterwegs.

***Vor rund zwei Jahren** gingen N64-Sternenkrieger noch im Rahmen der 'klassischen' Trilogie auf die Jagd nach dunklen Mächten: Bei "Rogue Squadron" wart Ihr*



Gib mir den Luke: Als X-Wing-Pilot macht 'Star Wars' einfach einen Tick mehr Spaß.

*dabei z.B. im X-Wing oder sogar dem Millennium Falcon unterwegs – dagegen können die dezent faden Episode-1-Gleiter einfach nicht anstinken.*



Dem unschuldigen Planeten Naboo wird auch auf dem N64 kräftig von der bösen Handelsföderation zugesetzt. Im 'Star Wars'-Shooter "Battle for Naboo" der Exil-Deutschen Factor 5 schlüpft Ihr deshalb in die Rolle des jungen Lieutenant Gavyn Sykes, der im Dienste seiner Königin Amidala idealistisch für die Freiheit kämpft. Ihr startet dabei mit der Verteidigung der Hauptstadt Theed und schlagt Euch sodann auf der Suche nach Verbündeten unter anderem durch tückische Sümpfe und verschneite Gebirge, bis Ihr schließlich beim großen Showdown im Orbit von Naboo mit einem Geschwader die dicke Föderations-Raumstation attackiert.

Anders als beim Vorgänger "Rogue Squadron" seid Ihr natürlich nicht mit den Gefährten von Luke Skywalker & Co. unterwegs: Ihr bedient Euch aus dem Fuhrpark der Naboo-Streitkräfte oder benutzt einige der Föderation entwendete Modelle. In den 15 Missionen befehligt Ihr insgesamt sieben Vehikel, darunter nicht nur Flieger: So seid Ihr z.B. mit einem bodennahen Gleiter unterwegs, schwingt Euch auf wendige STAPs oder rauscht in einem Kanonenboot über Seen und Flüsse – gelegentlich wechselt Ihr sogar innerhalb einer Mission den Untersatz.

Um den Aufträgen, die sich meistens um die Zerstörung bestimmter Ziele drehen (gelegentlich dürft Ihr auch mal Begleitschutz fliegen), gewachsen zu sein, holzt Ihr mit Euren Bordlasern alles weg, was feindlich aussieht. Schicke Sekundärwaffen in Form von Torpedos und zielsuchenden Raketen helfen bei der Massenvernichtung, sind aber nur in stark limitierter Stückzahl vorhanden.

Damit Ihr nicht den Faden verliert, orientiert Ihr Euch an einem einfachen Radarschirm, auf dem die Richtung des nächsten Einsatzortes mit einem orangefarbenen Kegel markiert ist. Habt Ihr am Ende einer Mission bestimmte Kriterien wie ein Zeitlimit oder eine gute Abschussquote erfüllt, werdet Ihr mit einer Medaille belohnt: Fähige Sternenkrieger schalten damit unter anderem drei Bonuseinsätze frei. Gelüstet es Euch dagegen nach einer ordentlichen Aufrüstung, solltet Ihr Euren Forscherinstinkten freien Lauf lassen: In den Levels haben sich des öfteren stärkere Waffen und Schilde in abgelegenen Landschaftsteilen versteckt. *us*

**DEJÁ VU: Viel getan hat sich im Star-Wars-Universum ja nicht gerade. Sieht man von den neuen Fahrzeugen ab (die vorlagenbedingt leider nicht sonderlich prickelnd ausgefallen sind), spielt sich "Battle for Naboo" nur geringfügig anders als "Rogue Squadron". Selbst altbekannte Ärgernisse wie der wenig hilfreiche Radar blieben unverändert, immer noch rätselt Ihr im Eifer des Gefechts, wo Ihr eigentlich genau hin sollt. Die orchestralen Themen erklingen in gewohnter Qualität; auch die Grafik gefällt mit akzeptabler Weitsicht – dafür blenden Landschaftsteile ab und zu erst kurz vor Euch ins Bild oder Ihr verliert Feinde vor einem nahezu gleichfarbigen Hintergrund aus den Augen. Trotzdem: Wer "Rogue Squadron" mochte, kann bedenkenlos zugreifen, LucasArts-Muffel finden dagegen keinen echten Kaufgrund.**

**Ulrich Steppberger**




Übersteht Ihr die Bayou-Sümpfe (oben) schadlos, warten später sogar Gefechte im Orbit von Naboo (links).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 3/2001.

ENTWICKLER: SICK PUPPIES STUDIO, ENGLAND (WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM)

# Pipemania 3D



Einem von Röhren bewohnten Planet widerfährt gar Schreckliches: Friede, Freude und Eierkuchen waren für einen einzelnen Miesepeter nicht das Wahre, statt dessen pflasterte der Fiesling alle Kontinente mit grünem Schleim zu. Nun liegt es an Euch, die Inseln wieder zu säubern, indem Ihr die Brühe in den Abfluss leitet.

In der Neuauflage des Amiga-Knobelklassikers "Pipemania" steuert Ihr einen Cursor über eine in einzelne Felder aufgeteilte Ebene. Auf Knopfdruck legt Ihr verschiedene Röhrenstücke, durch die nach kurzer Zeit der Schleim zu fließen beginnt. Problematisch wird Euer Auftrag durch einige Tücken: Zum einen gibt es verschiedene Rohrformen von geraden Teilen über Kurven bis zu handlichen Kreuzstücken, zum anderen könnt Ihr nicht frei aussuchen, was Ihr verlegt. Die Reihenfolge der verfügbaren Elemente ist vorgegeben, in einer Leiste seht Ihr nur die nächsten vier Teile. Je weiter Ihr vorankommt, desto mehr Hindernisse wollen überwunden werden: Bevor der rettende Abfluss erscheint, müsst Ihr z.B. eine vorgegebene Zeitdauer überstehen oder Münzen in der korrekten Reihenfolge aufsammeln, damit Wände verschwinden. *us*




Da klingelt die Kasse: Je mehr Ihr vor Erreichen des Abflusses einkassiert, desto höher steigt Euer Punktekonto.

Wie gemein: Ihr sollt die Sterne aufsammeln, doch diese wechseln laufend ihre Position.

Läuft der Schleim durch eine Kreuzung, gibt's Bonus-Punkte.

***Die Reihenfolge,*** *in der Ihr die Levels abarbeitet, ist nur lose vorgegeben: Sobald Ihr eine neue der neun Inseln erreicht, dürft Ihr die dortigen Szenarien beliebig wählen – Hauptsache, am Schluss ist alles sauber.*

**GUT & BILLIG:** Zwar steckt der Zusatz "3D" im Titel, doch am traditionellen Spielablauf von "Pipemania" hat sich zum Glück nicht viel geändert: Die spannende Rohr-Reiherei kam und kommt noch immer ohne unnötige Mätzchen aus. Die spärlich hinzugefügten Extras und Hindernisse sind wohlüberlegt und sorgen für Abwechslung und Unterhaltung. Das einfache Prinzip eignet sich prima für kurze Knobelrunden zwischendurch, dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade findet sich für Puzzlefans aller Leistungsstufen die passende Variante. Zudem bietet die große Levelzahl reichlich Abwechslung. Während die Musik vor allem durch Unaufdringlichkeit glänzt, sind die verschiedenen Grafiksets der einzelnen Inseln zwar nicht spektakulär, geben aber humorvoll das entsprechende Motiv wieder.

**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Empire |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 30 Mark |
| GRAFIK | 41% |
| SOUND | 37% |

Spielspaß **76%**

**Amüsante Zwischenmahlzeit: Schlichtes, aber unterhaltsames und motivierendes Update des flotten Knobel-Oldies.**






ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: CODEMASTERS, ENGLAND (WWW.CODEMASTERS.COM)

# BDFL Manager 2001




Besonders spannend mit einem menschlichen Manager-Kollegen: Das Match läuft in geraffter Zeit vor Euren Augen ab. Euren Luschen macht Ihr durch Schreie von der Trainerbank Dampf.

Im Replay bestaunt und bejammert Ihr die Leistung Eures Teams. Leider hilft Euch Breitners Sachverstand dann auch nichts mehr.

***Keine Freude mit Kopien:*** *Für den "BDFL Manager 2001" hat Codemasters einen neuen Schutz gegen Raubkopierer entwickelt. Die CD lässt sich zwar mit gewöhnlicher 'Schulhof'-Ausstattung duplizieren, trotzdem wird den Piraten schon nach kurzer Zeit die Lust am Managen vergehen. Grund ist ein intelligenter Kopierschutz, der einige Variablen des Programms ändert. Dies führt dazu, dass das Spiel vordergründig zwar ganz normal läuft, Ihr aber im Lauf der Saison trotz Super-Team keinen Stich mehr macht. Eine, wie wir meinen, sinnvolle, wenn auch etwas verspätete Idee, das Raubkopierer-Problem auf der PSone abzumildern.*

Reichlich lange Aufwärmphase: Codemasters stetig verschobener Fußballmanager läuft nun doch noch in die 32-Bit-Arena ein – und das in bestem Bundesliga-Gewand. Denn für den "BDFL Manager 2001" besorgte sich die Deutschlandfiliale gleich zwei Lizenzen: So gab der 'Bund deutscher Fußball-lehrer' und die Spielervereinigung FIFPro für ein bisschen Bares den Segen – mit der Folge, dass Ihr ausschließlich auf bekannte Namen stoßt, sei es bei Kickern, Stadien oder Teams.

So wählt Ihr also Euren Lieblingsverein aus der aktuellen 1. bzw. 2. Bundesliga sowie vier englischen Divisionen und stellt Euch als Manager bzw. Trainer Aufgaben wie 'Abstieg verhindern' oder 'Für Europa qualifizieren'. Habt Ihr keine Lust, ständig zwischen Dreistreifer und Zweireiher zu wechseln, übernehmt Ihr gleich zu Beginn das gesamte Vereinspersonal: Der Geschäftsführer kümmert sich um Sponsoren und Stadionausbau, Euer Assistent betreut die Jugendmannschaft und bearbeitet Spielerverträge. Sogar Training und ärztliche Entscheidungen dürft Ihr an die CPU-gesteuerten Helferlein abschieben – nichtsdestotrotz führt Ihr das Zepter und könnt jederzeit wieder die Kontrolle übernehmen. Euer eigentliches Interesse gilt aber den Spielern: Im Kaderbildschirm werden die Mannen samt ihrer Attribute unter die Lupe genommen und zu einem schlagkräftigen Team geformt, das Taktikmenü dient der Aufstellung sowie der Verteilung von Sonderrollen wie Elfmeterschütze oder Spielmacher. Zudem justiert Ihr grundlegendes Verhalten: Sollen die Jungs auf Konter setzen oder lieber langsam das Spiel aufbauen? Wird das Match über die Flügel aufgezogen oder geht's durch die Mitte? Damit Ihr während einer Begegnung akkurat reagieren könnt, dürft Ihr außerdem auf die Schultertasten Kommandos wie 'Voller Angriff' oder 'Ball halten' legen.

Das Match selbst ist gleichermaßen spannend und übersichtlich inszeniert: In geraffter Zeit seht Ihr den kleinen Männchen beim Kicken zu und leidet bei vergebenen Chancen und Gegentoren. Durch einen Sprung ins Menü werft Ihr die gesamte Taktik um oder wechselt frische Spieler ein. Wollt Ihr nicht zu viel Zeit verplempern – eine Saison kann dank allerlei Pokalspielen ganz schön lang dauern – schaltet Ihr den Turbo zu oder lasst Euch gleich das Ergebnis zeigen. Witzig ist die TV-Funktion nach dem Schlusspfiff: Die wichtigsten Szenen werden in 3D-Grafik gezeigt und dabei mit weisen Sprüchen von Paul Breitner garniert. Viel Augenmerk wird der Spielersuche eingeräumt: In diversen Auswahlbildschirmen gebt Ihr die Kriterien Eures Idealkickers an, schickt Beobachter in die Fußballwelt, verkauft Eure missmutigen Ersatzbänkler oder handelt mit Interessenten.

Witzig wird's im Duett: Mit viel Geduld managed Ihr abwechselnd zwei Konkurrenzteams – wem das zulange dauert, der speichert seine Truppe auf Memory Card und tritt beim Kumpel zum Freundschaftsspiel an. *sf*







Über eine Icon-Leiste scrollt Ihr durch die Ober- und Unterpunkte: Als Trainer bastelt Ihr im Taktikbildschirm an der Aufstellung, als Bauherr vergrößert Ihr im Stadionmenü Eure Arena.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Codemasters |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 73% |
| SOUND | 95% |
| Spielspaß | 73% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**Ansehnlich präsentierter und handlicher Fußballmanager: Mit Original-Lizenz, insgesamt aber zu arm an Optionen.**



**EIN ECHTER KONSOLENMANAGER:** Man merkt's dem Codemasters-Produkt an, dass es explizit für eine Spielkonsole entwickelt wurde. Die etwas schmucklosen, aber übersichtlichen Menüs lassen sich hervorragend über die Schulterbuttons bedienen, unerträgliche Ladezeiten gibt's nur beim Sichern des Spielstands. Auch die Inszenierung der Begegnungen gefällt: Zunächst guckt Ihr Euch in der Funktion des Trainers das Ganze in karger, aber aussagekräftiger Optik an, danach werden die besten Szenen polygonal und mit TV-typischen Schlaumeiereien präsentiert. Für eine höhere Wertung fehlt mir allerdings der Tiefgang: Optionsmangel prägt sämtliche Menüs vom Training über die Finanzen bis (besonders arg) zur Taktik – es gibt Actionfußball-Titel, die Euch mehr strategische Möglichkeiten einräumen.

**Stephan Freundorfer**

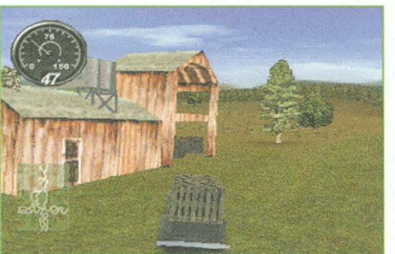
ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung ist an Arbeit.

ENTWICKLER: Southpeak Interactive, USA (www.southpeak.com)

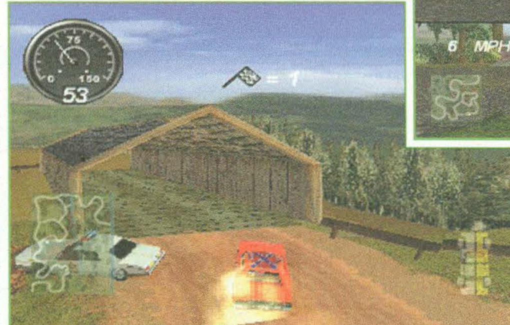
# Dukes of Hazzard 2



Nomen est omen: Die als Vorlage dienende TV-Serie hieß in Deutschland "Ein Duke kommt selten allein", und prompt beschert uns Ubi Soft ein Jahr nach dem ersten "Dukes of Hazzard" die zweite Episode der telegenen Raserei. Im Mittelpunkt der Handlung rund um Tempo-berauschte Südstaatler steht diesmal die aparte Duke-Cousine Daisy, der eine frühere Freudin an die knappen Jeans will. Eingerahmt von einer Story aus FMV-Sequenzen saust Ihr auch diesmal in Gestalt diverser Duke-Zöglinge mit verschiedenen Karren durch 18 Missionen rund um das verschlafene Redneck-Kaff Hazzard. Meist seid Ihr auf der Flucht vor den Gesetzeshütern, gelegentlich müsst Ihr aber auch in einem Zeitlimit mehrere Zielpunkte abklappern und setzt dabei hilfreiche Extras ein. Wollt Ihr Euch eine Weile nicht mit der Story herumplagen, unternehmt Ihr eine Erkundungsfahrt oder tretet zu zweit an: Im Splitscreen duelliert Ihr Euch entweder bei Rennen, Crash-Derbys oder Sammelaufgaben. *us*



Rettet die Hühner: Mit dem Tiertransport erkundet Ihr im 'Joyride'-Modus ohne lästigen Zeitdruck die Gegend.



Das Kultauto darf natürlich nicht fehlen: Bo und Duke Luke sind meist mit dem organgen 'General Lee' unterwegs.

Attacke: Beim Verschrottungsduell sind Explosivpfeile besonders nützlich.

***Immerhin** investierte man bei der englischsprachigen Besetzung einige Mühe: Die Hauptfiguren werden tatsächlich von den Originalschauspielern gesprochen – allerdings zeigt sich hier auch, dass eine deutsche Synchronisation im TV durchaus Vorteile haben kann...*

**INZUCHT?** **Bereits im Vorspann schwant einem Böses: Diese mittelprächtige Grafikqualität erblickte man schon im Vorgänger – entsprechend sehen die Rendercharaktere aus, als ob sie eine permanente Gesichtslähmung erlitten hätten. Auch beim Spiel selbst hat sich kaum etwas getan, echte Unterschiede sowohl bei Optik wie im monotonen Missionsaufbau (fahre hierhin und dann dahin – wie spannend) müsst Ihr mit der Lupe suchen. Immer noch bestimmen fade Texturen die trostlosen Landschaften, durch die Ihr zunehmend gelangweilter rast. Dass die Einsatzgebiete jetzt größer ausgefallen sind, ist ein schwacher Trost: Zum einen eiert Ihr wegen der trägen Kontrolle ziemlich wacklig durch die Gegend, zum anderen wird öfters mitten in der Hatz nachgeladen – das nervt wie Werbepausen im Privat-TV.**

**Ulrich Steppberger**

| HERSTELLER | Ubi Soft |
| --- | --- |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 60 Mark |
| GRAFIK | 63% |
| SOUND | 61% |

**Spielspaß 56%**

**Minimal veränderrte Billigfortsetzung der Redneck-Raserei: Optisch mau, spielerisch fade und mit klobiger Kontrolle.**







ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

"Dukes of Hazzard" (Test in MAN!AC 5/2000) wird auf 55% abgewertet.

ENTWICKLER: RARE, ENGLAND (WWW.RAREWARE.COM)

# Conker´s Bad Fur Day



Zum Glück hat Conker immer einen Flammenwerfer einstecken. Damit lassen sich die lästigen Fledermäuse bequem abfackeln.



"Emergency Room" mit dem George-Clooney-Bär? Habt Ihr die blutrünstigen Teddy-Ärzte mit dem Maschinengewehr erledigt...




...schreitet Ihr zur Rettung eines Überlebenden. Die erste Freude über Euer Kommen 'verraucht' jedoch schnell.

***Der Preis ist heiß!***

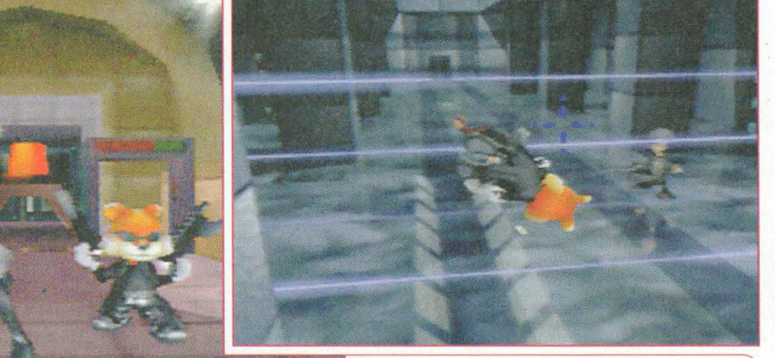
***Das PAL-Modul von "Conker's Bad Fur Day" wird im Laden satte 180 Mark kosten – unverbindliche Preisempfehlung des hiesigen Publishers THQ. Damit ist Rares Action-Abenteuer mit Abstand das teuerste Modul, das seit Veröffentlichung des N64 in Deutschland erschienen ist. Doch nicht nur der Preis ist gigantisch, auch die Größe hat es in sich: Mit 512 MBit teilt sich "Conker" den ersten Platz für das größte Modul mit Capcoms indizierter "Resident Evil"-Fortsetzung.***



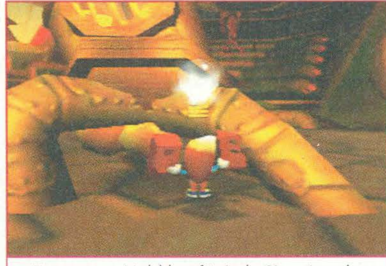
Ginge es nach Nintendo, müssten wir in Deutschland (wie schon bei Rares Ego-Shooter "Perfect Dark") auf eine ausgemachte N64-Perle verzichten – offiziell wegen zu hoher Kosten für die Lokalisation und eingeschränkter Zielgruppe. Zum Glück für alle sehnsüchtig wartenden 64-Bit-Fans hat sich die Firma THQ entschlossen, "Conker's Bad Fur Day" in Deutschland zu vertreiben. Übrigens: Um Euch den Spaß an dem teuren Modul und die unzählbaren Überraschungen nicht zu verderben, beschränken wir uns im Test auf nur wenige Beispiele sowie den grundlegenden Spielablauf.

## Bier her, Bier her oder ich fall um!

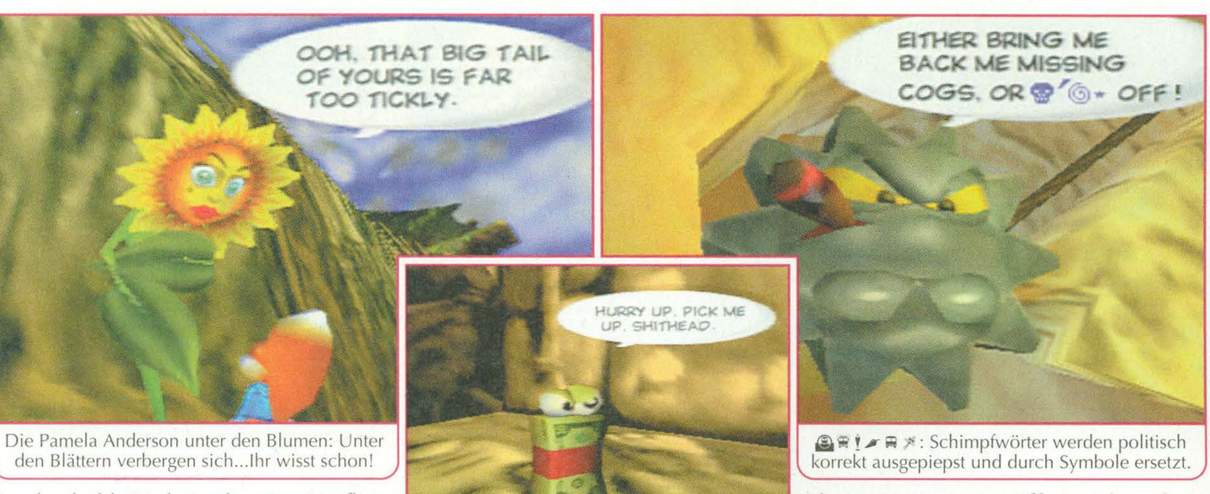
Was macht man als Eichhörnchen in einer stürmischen Nacht? Nun, man könnte mit seiner Liebsten vor dem Kamin kuscheln und vom Nüsschenvorrat naschen oder mit Kumpels in der Kneipe abhängen. Der rotschwänzige Held des Spiels entscheidet sich für Letzteres und kippt mit seinen Freunden ein Bier nach dem anderen im Stammlokal. Nach einem Dutzend Runden (oder waren es mehr?) beschließt Conker, sich auf den Heimweg zu machen. Sturzbetrunken torkelt er aus der Kneipe und übergibt sich erstmal in der Nähe eines seltsamen Mantelträgers. Nach einer kurzen Entschuldigung schwankt Conker gen Heimat. Doch irgendwo muss er im Suff eine falsche Abzweigung erwischt haben, die Gegend kommt ihm völlig unbekannt vor. "Vielleicht sollte ich mich erstmal aufs Ohr hauen und bei Tageslicht weitermarschieren", denkt sich Conker. Am nächsten Morgen erwacht er mit pochenden Kopfschmerzen und rotgeäderten Augen – was für ein Kater! Von nun an seid Ihr für die sichere Heimkehr des Eichhörnchens zuständig: Wie bei "Mario 64" oder "Banjo-Tooie" steuert Ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch bunte Comic-Landschaften. Der erste Weg führt Euch auf einer kleinen Insel zu einer zerzausten Vogelscheuche. Die Strohpuppe (Birdy) wird plötzlich lebendig und nach einem kurzen Gespräch klärt sie Euch über die Funktion der 'B-Bodenplatten' auf. Sobald Ihr Euch auf das Symbol stellt, macht es 'Ting' und eine Glühbirne erscheint über Conker. Betätigt jetzt die grüne B-Taste und Conker zaubert aus seiner Hosentasche einen Gegenstand. Im Fall des



Conker, der Auserwählte: Die englischen Entwickler bedienten sich schamlos bei unzähligen Hollywood-Streifen der letzten Jahre.



Der smarte Held hat für jede Situation das passende Item parat: Gegen ein metallverstärktes Gemächt helfen harte Backsteine.




Die Pamela Anderson unter den Blumen: Unter den Blättern verbergen sich...Ihr wisst schon!

Vergesst das Märchen, dass Eichhörnchen scharf auf Nüsse sind. In Wahrheit wollen sie wie Conker nur Eins: Geld.

☻♜✝✎♜✗: Schimpfwörter werden politisch korrekt ausgepiepst und durch Symbole ersetzt.

Trunkenbolds Birdy ist das eine Bierflasche, ein paar Schritte weiter erhält Conker jedoch ein Aspirin, um seine dröhnenden Kopfschmerzen zu lindern. Im Verlauf des Abenteuers ergattert Ihr so unzählige Items (u.a. eine Nussschleuder, zwei Maschinengewehre und eine Shotgun mit Laserpointer) oder führt eine der Situation angepasste Aktion aus – und das alles, ohne langwierig nach bestimmten Gegenständen oder Waffen suchen zu müssen.

## Hollywood lässt grüßen

Bei "Conker's Bad Fur Day" steht im Gegensatz zu "Banjo-Tooie" ausgiebiges Forschen nach versteckten Geheimnissen nicht im Vordergrund. Conkers skurriles 3D-Abenteuer ist relativ linear aufgebaut: Ihr absolviert größtenteils ein Kapitel nach dem anderen – dutzendfach verzweigte Abschnitte wie in "Donkey Kong 64" bleiben Euch ebenso erspart wie das wiederholte Abgrasen bereits gelöster Level. Um allerdings im Spiel weiter vorzudringen, müsst Ihr Eurer kapitalistischen Ader fröhnen und unablässig Dollarnoten sammeln.

Eindeutiger Schwerpunkt sind jedoch die abgefahrenen Aufgaben, die häufig an bekannte Hollywood-Filme erinnern. So erlebt Ihr beispielsweise die dramatische, Oscar-gekrönte Eröffnungssequenz aus Spielbergs Kriegsdrama "Der Soldat James Ryan" in Comic-Optik. Ihr seht Conker mit Stahlhelm auf einem Landungsboot. Der Ausstieg öffnet sich und ein Kugelhagel ergießt sich in das gepanzerte Schiff – Blut spritzt, Körperteile fliegen und die gellenden Schreie der Verwundeten tönen aus den Boxen. Der Held ist von dem Geschehen völlig konsterniert, bis er schließlich doch mit einem rettenden Satz über Bord springt. Danach folgt Conkers Alleingang gegen die fiesen Tediz. Wir wollen nicht zuviel verraten, doch Ihr erlebt u.a. auch Szenen aus "Terminator" und "Dracula".

## Jump'n'Run oder Action?

Rares abgedrehtes Comic-Abenteuer bietet für jeden Geschmack das Passende: Fordernde Hüpfeinlagen, actionreiche Shootouts, pfeilschnelle Rennen und an-

**Abgefahrene Charaktere** *findet Ihr bei "Conker's Bad Fur Day" an jeder zweiten Ecke. Die folgenden Bilder geben Euch einen Vorgeschmack.*












**RARES EICHHÖRNCHEN-SPIEL LÄSST SICH SIMPEL UMSCHREIBEN: Ordinär, brutal & urkomisch. Kurzum: "Conker's Bad Fur Day" ist einfach brillant, ein echter Ausnahmetitel in heutigen, oft faden Zeiten. Was die abgedrehten Briten an absurden Einfällen und Abwechslung in das 512Mbit-starke Modul gequetscht haben, ist einfach unglaublich. Besonders die überragende Sprachausgabe hat es mir angetan: Geniale Stimmen und filmreife Dialoge – ähnlich professionelles Gequatsche ist mir noch in keinem Spiel unterkommen. Allerdings seien Englisch-Unkundige gewarnt: Wer sich Hollywoodstreifen am liebsten im Original anschaut wird mit "Conker" einen Riesenspaß haben, alle anderen dürften wegen der teils heftigen Akzente Verständnisprobleme haben. Denn trotz der Untertitel kommt ein Großteil des Humors nur durch das gesprochene Wort rüber. Aber auch abseits der cineastischen Qualitäten weiß das Modul zu begeistern: Exzellente, wenn auch manchmal haarige Jump'n'Run-Einlagen, anspruchsvolle Rätselkost und ein perfektes Level-Design – da schlägt jedes Zockerherz höher! Für mich das erfrischendste Videospiel zurzeit und dank Linearität auch für Teilzeitzocker bestens geeignet.**

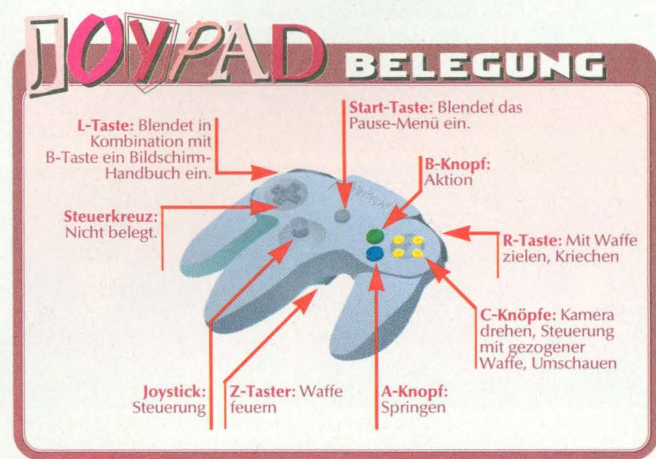
**Colin Gäbel**



Auf dem Rücken vom Dino fress ich Kilo um Kilo: Bevor Ihr gegen den hünenhaften Steinzeit-Boss antreten dürft, müsst Ihr das Fußvolk verspeisen.



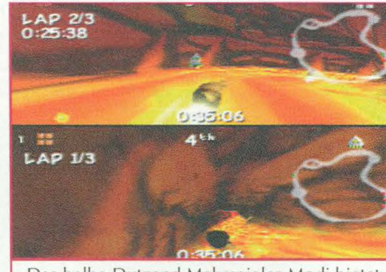
Ein Fest für Splatter-Fans: Eichhörnchen-Zombies erledigt Ihr standesgemäß mit einem gezielten Kopfschuss. Dank Comic-Optik wirken die Szenen jedoch eher komisch als brutal.



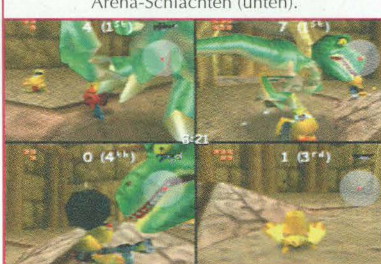





Wohl zu viel "South Park" gekuckt: Die blonde Handpuppe und der riesige Teddy bilden eine tödliche Kombination.




Das halbe Dutzend Mehrspieler-Modi bietet u.a. spannende Rennen (oben) und blutige Arena-Schlachten (unten).



### *"Conker's Bad Fur Day", Teil 2?*

*Habt Ihr das Spiel nach knapp 20 Stunden durchgezockt, seht Ihr den Helden erneut in seiner Stammkneipe hocken – deprimiert von den vergangenen Ereignissen. Nach einigen Flaschen Whiskey torkelt Conker wie zu Beginn des Abenteuers sturzbetrunken aus der Kneipe. Er blickt sich kurz um und entscheidet sich, diesmal den anderen Weg zu nehmen... Ein zweiter Teil für Nintendos Gamecube ist mehr als wahrscheinlich – Prost!*



Alles Kneipe oder was? Conker landet am Ende wieder in dieser netten 'Absteige'.

**WAS FÜR EIN GENIALES SPIEL! Seit "Legend of Zelda: Ocarina of Time" hatte ich kein solches Suchterlebnis mehr: Während der Arbeit im Büro kreisten die Gedanken ständig um den nächsten Level und die darin versteckten Überraschungen – konzentriertes Schreiben oder Recherchieren wurde zur Qual. "Conker's Bad Fur Day" ist ein buntes Sammelsurium von abgedrehten Ideen (ich sage nur 'singender Kothaufen'), aberwitzigen Wortspielen, Seitenhieben auf die Videospiel- und Filmbranche sowie originellen Charakteren (z.B. die sturzbetrunkene Vogelscheuche Birdy). Dies allein macht allerdings noch keinen Videospielklassiker. Doch auch in puncto Spielbarkeit bietet Rares Action-Jump'n'Run-Mix Außergewöhnliches: Der Held steuert sich souverän durch die hervorragend designten 3D-Abschnitte, der geniale Kniff mit den B-Bodenplatten macht "Conker" äußerst geradlinig und Spieler-freundlich. Darüber hinaus fasziniert das ordinäre Abenteuer mit nie gesehener Abwechslung: Hüpfen, Kombinieren, Schießen, Geschicklichkeitstests meistern, Rennen fahren – alles perfekt verflochten zu einem einmaligen Erlebnis. Wer sich "Conker" aufgrund des hohen Preises entgehen lässt, ist selbst schuld!**

**Oliver Schultes**

spruchsvolle Kombinationsaufgaben – Eure Zockertalente werden hart auf die Probe gestellt. Die durchdachte Steuerung fügt sich nahtlos in das geradlinige Spielkonzept ein: Hüpfer, Sprünge mit 'Schwanzrotor'-Einsatz, exaktes Schießen oder millimetergenaues Steuern eines Hoverboards führt Ihr ohne großen Aufwand aus. Lediglich das Manövrieren mit gezogener Waffe sowie aktiviertem Zielkreuz geriet komplexer und erinnert an Rares Sci-Fi-Ballerei "Jet Force Gemini": Gleichzeitiges Ausweichen, Anvisieren und Feuern erfordert Übung. Allerdings lohnt sich die Mühe, da so die Trefferquote erheblich steigt. Wem das zu kompliziert scheint, meistert die Ballerszenarien aus der gewohnten Third-Person-Perspektive und schaltet nur zum Zielen in die Ego-Ansicht.

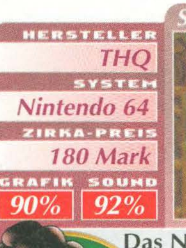
## Plappermaul

Die umfangreiche Story des 3D-Abenteuers wird Euch komplett in aufwändiger, englischer Sprachausgabe präsentiert – zusätzlich erscheinen an Comics erinnernde Textboxen mit gleichem Inhalt auf dem Bildschirm. Die Dialoge sprühen dabei von Wortwitz, derben Kraftausdrücken und sexuellen Anspielungen. Legt Ihr beispielsweise den Controller beiseite, ohne ins Pause-Menü zu wechseln, dann bringt Conker nach einiger Zeit diesen trockenen Spruch: "Hey! What are you doing? Don't do that! You're gonna go blind!".
Neben der glasklaren Sprachausgabe lauscht Ihr – auf Wunsch auch in Dolby Surround – atmosphärischen Musikstücken und donnernden Soundeffekten. Multiplayer-Fans kommen bei "Conker's Bad Fur Day" in sechs Mehrspieler-Varianten ebenfalls auf ihre Kosten. *os*

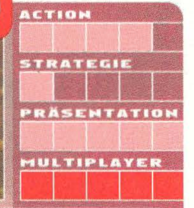


Im 'War'-Level trefft Ihr ständig auf schwer bewaffnete Tediz und fiese, mit Granaten gesicherte Laserbarrieren. Conker steuert sich dabei auf Wunsch wie die Helden aus "Jet Force Gemini".

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | THQ |
| SYSTEM | Nintendo 64 |
| ZIRKA-PREIS | 180 Mark |
| GRAFIK | 90% |
| SOUND | 92% |
| Spielspaß | 94% |





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

**Das N64-Spiel des Jahres: Innovatives Leveldesign, ausgefeilte Situationskomik und perfekte Spielbarkeit – absoluter Pflichtkauf!**





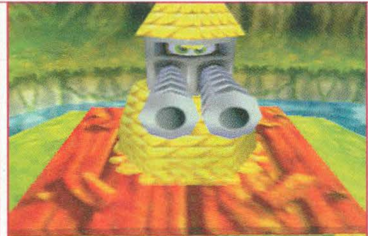


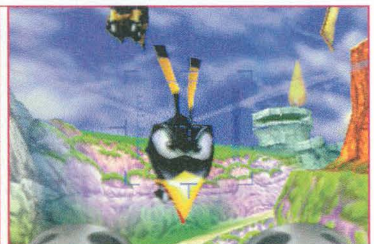
IT'S A MANIAC

AB 16





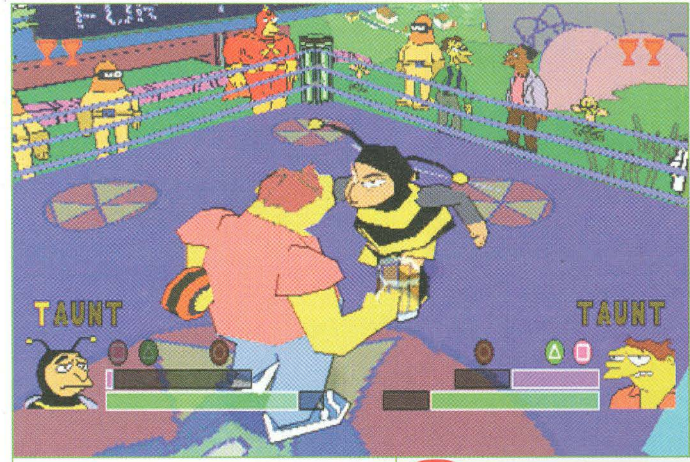


Für ordentlich Kohle riskiert Conker schon mal sein Fell: Die Bienenkönigin bittet Euch, ihr gestohlenes Heim zurückzubringen. Gesagt, getan. Doch die fiesen Wespen verfolgen Euch mit gezücktem Stachel. Habt Ihr das Bienennest abgeliefert, hilft die Königin mit schlagkräftigen Argumenten.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: BIG APE PRODUCTIONS, USA (WWW.FOXINTERACTIVE.COM)

# Simpsons Wrestling




¡Ayayay! Der mexikanische Hummelmann ist der erste Bonus-Charakter, den Ihr als Belohnung für Eure Qualen bekommt.

In Springfield grassiert das Prügelfieber: Doch statt sich einfach auf offener Straße eins auf die Nase zu geben, steigen die Bewohner in den Ring und beharken sich dort mit allen (un)erlaubten Mitteln. Beim "Simpsons Wrestling" schlüpft Ihr in die Haut von 13 Matt-Groening-Kreationen, darunter natürlich die komplette Simpsons-Familie. Neben allgegenwärtigen Charakteren wie Apu und Krusty schaltet Ihr durch Erfolge u.a. Burns-Sklave Smithers und den skurrilen Hummelmann frei.
Ihr tretet entweder zu zweit gegeneinander an oder wagt ein Trainingsmatch, bevor es in die drei Wettkämpfe geht: Hier prügelt Ihr Euch der Reihe nach durch die versammelte Konkurrenz, der Ring wird dabei an wechselnden Schauplätzen wie z.B. vor Moes Kneipe oder neben dem Atomkraftwerk aufgestellt. Die Klopperei gestaltet sich simpel: Neben dem Energiebalken seht Ihr eine zweite Leiste, die sich beim Schlagen leert und nur langsam wieder füllt. Je nachdem, über wieviel 'Prügelpower' Ihr gerade verfügt, könnt Ihr zutreten, mit Bierdosen und Bowlingkugeln werfen oder eine besonders fiese Spezialattacke auslösen: Während Hausmeister Willie Fußangeln auslegt, hetzt Marge die kleine Maggie auf ihre Gegner, um diese zu behindern. *us*

***OH MEIN GOTT**, sie haben die Simpsons-Lizenz gekillt! Kaum zu glauben, aber wahr: Gegen diese Software-Katastrophe wirken selbst die verhunzten "South Park"-Titel wie eine Offenbarung. Von Beginn an schockt Euch die miese Umsetzung des kultigen TV-Vorbilds: Die Menüs erreichen optisch höchstens Kindergarten-Niveau, gequälte Melodiefetzen malträtieren Eure Ohren. Trotz Cell-Shading sieht die Spielgrafik ebenfalls primitiv aus. Die ultra-simple Funktionsweise der monotonen Prügelei fügt sich gut ins Schema: Stupides Buttonhämmern bildet prompt die einzig anwendbare Taktik. Wenige Charaktere und noch weniger Spielmodi runden den negativen Eindruck ab – verbrennt lieber (wie von Krusty empfohlen) Euer Geld, das könnte erheblich mehr Spaß machen.*



**Ulrich Steppberger**

HERSTELLER: Fox Interactive
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 39% SOUND: 32%

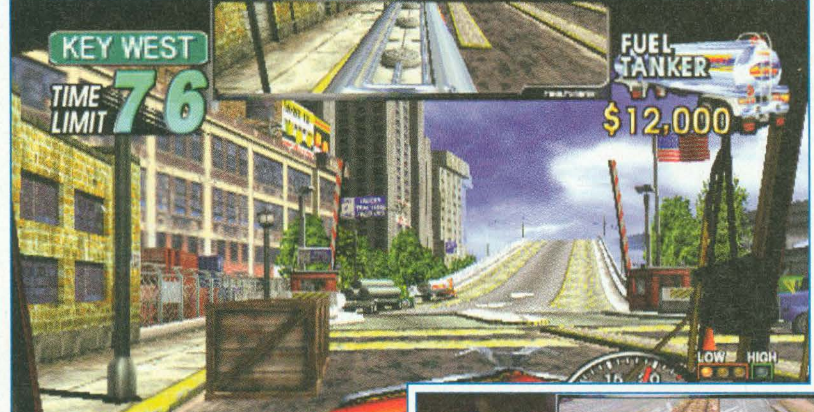
Spielspaß **28%**
Katastrophal verschleuderte Lizenz mit enttäuschender Grafik und ohne jeglichen Spielwitz.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

# 18 Wheeler



Freie Fahrt habt Ihr selten: Meist müsst Ihr den Verkehr erst mit lautem Hupen von der Ideallinie vertreiben.



Zeig' die Krallen: 'Highway Cat' ist zwar die einzige Truckerin, aber bei weitem kein harmloses Kätzchen.

***Das ursprünglich** angestrebte Ziel, PAL-Truckern Online-Duelle zu ermöglichen, fiel leider wie schon bei "Daytona USA 2001" dem Mitarbeiter-Abbau bei Sega zum Opfer*

Kamikaze! Nippon-Maru verfolgt mit seinem grellen Truck die optische Abschreckungstaktik.

***– auch das in Japan mögliche 'Net Ranking' entfiel ersatzlos. Immerhin bekommen PAL-Trucker mit dem Japano-Charakter Nippon-Maru einen fünften Fahrer als kleinen Trost spendiert.***



Saug Dich an: Leuchtet der 'Slipstream'-Schriftzug auf, nutzt Ihr gerade den Windschatten eines voraus fahrenden Gefährts.

Verspoilerte PS-Monster und Offroad-Kutschen gehören inzwischen zur Konsolen-Dutzendware – so dachte auch Sega und setzt Euch deshalb in der neuesten Automatenumsetzung hinter das Steuer eines waschechten 18-Tonnen-Brummi.

Als wackerer "18 Wheeler"-Trucker tuckert Ihr über belebte Highways quer durch Amerika und bringt Eure Ladung möglichst unfallfrei ans Ziel. Habt Ihr einen von fünf Lastern, die sich in den Werten Geschwindigkeit, Durchzug und Robustheit unterscheiden, ausgewählt, geht es schnurstracks in New York auf die erste Etappe. Kaum tretet Ihr das Gaspedal zum ersten Mal durch, werdet Ihr schon mit den Widrigkeiten Eurer Reise konfrontiert: Neben einem knackigen Zeitlimit erschwert Euch nicht nur gewöhnlicher Sonntagsverkehr die Fahrt, ein hartnäckiger Rivale will unbedingt vor Euch ins Ziel kommen. Während Ihr arglose PKW mit einem kräftigen Rempler aus dem Weg räumt (was allerdings den Wert Eurer transportierten Ware mindert) oder mit lauten Hupen verscheucht, ist der schwarze Brummi-konkurrent nicht so leicht zu bezwingen. Nutzt deshalb kleine Vorteile wie den Windschatten vor Euch rollender Fahrzeuge (angezeigt durch die Einblendung des Wortes 'Slipstream') oder das gezielte Verschrotten besonders gekennzeichneter Kleinbusse – wertvolle Bonussekunden verschaffen Euch etwas Luft. Kommt Ihr vor dem Kontrahenten ins Ziel, wartet zur Belohnung ein Bonusabschnitt, in dem Ihr Euren Truck unter Zeitdruck in einem vorgegebenem Zielfeld einparkt. Gelingt Euch das, winken als Belohnung Tuning-Teile wie ein stärkerer Motor oder eine effektivere Hupe.



Die Natur schlägt zurück: Der mächtige Tornado auf dem Weg nach Dallas gehört zu den beeindruckendsten Effekten.

Seid Ihr in den vier Etappen quer durch das Land gerollt, wagt Ihr Euch an die Dreamcast-exklusiven Spielmodi: Bei der Parkherausforderung zuckelt Ihr durch vier enge Kurse in Städten und auf Fabrikhöfen. Rammt Ihr bei einer Kurvenfahrt ein Objekt, hagelt es ebenso Strafsekunden wie für ungenaues Abstellen des Lasters. Zusätzlich winken vier Rundkurse, bei denen Ihr gegen die Uhr fahrt und möglichst wenig Kollisionen verursachen solltet, sowie ein Splitscreen, in dem Ihr auf besagten Pisten gegen einen menschlichen Spediteur antretet. *us*

**REICHLICH PS UNTER DER HAUBE: Als reine Automatenumsetzung betrachtet, macht "18 Wheeler" durchaus eine gute Figur. Die feine Grafik schaffte den Sprung auf die Konsole nahezu ohne Qualitätsverluste. Sämtliche liebevolle Details findet Ihr auf dem Dreamcast wieder: Auf dem Armaturenbrett herumrutschende Gegenstände oder ein am Rückspiegel baumelndes Maskottchen ebenso wie die beeindruckenden Natureffekte. Der Charme des gewaltigen Automaten-Lenkrads fehlt zwar zwangsläufig, dennoch bleibt das Spielgefühl einwandfrei erhalten. Das gilt allerdings auch für das Hauptmanko des Spielhallenvorbilds: "18 Wheeler" ist elend kurz, die vier Etappen habt Ihr in schlappen 20 Minuten abgefahren – für einen Heimkonsolentitel ein wahrhaft mickriger Umfang. Die zusätzlichen Spielmodi sorgen zwar für etwas Abwechslung, sind aber ebenfalls nicht sonderlich umfangreich ausgefallen. Auch das Streckendesign der Rundkurse erreicht nicht ganz das Niveau der ursprünglichen Pisten. So bleibt "18 Wheeler" trotz witziger Ansätze leider ein Fall für kurze Landpartien zwischendurch – schade, mit mehr Aufwand wäre ein echter Hit drin gewesen.**

**Ulrich Steppberger**

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 76%
SOUND: 61%

Spielspaß 70%




ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

**Ansehnliche Brummi-Raserei mit witzigen Spielmodi, die leider rekordverdächtig kurz ausgefallen sind.**






Das gab es auf dem Automaten nicht (von links): Splitscreen-Duelle, knifflige Einparkübungen und Rennen auf Rundkursen.

ANDERE VERSIONEN

Eine PS2-Umsetzung ist in Planung. Den Import-Test (70% Spielspaß) findet Ihr in MAN!AC 12/2000.

ENTWICKLER: Cunning Developments, England (www.empireinteractive.com)

# Pro Pinball: Trilogy

Die anerkannt besten PC- bzw. PSone-Flipper finden nun auch auf GD-Rom eine Heimat – und das gleich in der Familienpackung. Mit "Timeshock", "Big Race USA" und "Fantastic Journey" bekommt Ihr drei Tische vorgesetzt, die zwar exklusiv für den Bildschirm entwickelt wurden, wegen ihrer realistischen Inszenierung aber auch in jeder Spielhalle stehen könnten. Während Euch "Timeshock" die silbernen Bällen physikalisch korrekt durch ein Zeitreiseszenario schlenzen lässt, durchquert Ihr in "Big Race USA" über gekonnte Rampenschüsse Nordamerika; "Fantastic Journey" entführt Euch schließlich in ein Jules-Vernes-inspiriertes Abenteuer aus Bumpern, Klappzielen und Kugelfallen. Neben dem detailreichen Tischaufbau sorgt eine Punktmatrix für Kneipen-nahe Atmosphäre: Bonuszähler rattern auf Euer Konto, kleine Animationen belohnen geschickte Kugel-Combos und in Special-Modi versucht Ihr Euch mit den beiden Flipper-Tasten an punkteträchtigen Geschicklichkeitseinlagen. Sämtliche Tische werden in hochauflösender, bildschirmfüllender Optik geboten – wie bei den Empire-Flippern üblich, wird nicht gescrollt. Dafür dürft Ihr aus drei verschieden hohen Kameraperspektiven wählen. Via originalem Service-Menü justiert Ihr zudem unzählige Parameter der Geräte – von der Neigung über Zeitlimits bis zum Verschleißgrad. *sf*



Auf die 'Fantastische Reise' geht Ihr nur mit zwei Schlägern – dafür bekommt Ihr etliche Chancen, die Kugel einzulochen.

Große Fahrt durch die USA: Über Rampen und Laufbahnen sammelt Ihr virtuelle Meilen.

***"The Web"*, der erste Teil der "Pro Pinball"-Serie, fehlt in dieser Kompilation. Ihr findet das Flipper-Debüt von Empire als Extra zur PSone-Version von "Fantastic Journey".**

**DREIFACH GUT: Bei der Dreamcast-Variante der "Pro Pinball"-Reihe hat Empire endlich die Konsolen-Flipper-Gemeinde erhört. Nur einen einzigen Tisch zum Vollpreis zu kredenzen, schmälerte seinerzeit den ansonsten fabelhaften Eindruck der PSone-Versionen. Nun bekommt Ihr gleich drei bis ins kleinste Detail ausgefeilte Geräte, die dank perfekter Kugelphysik und üppiger Ausstattung mit Zielen, Rampen, Aufbauten und Modi motivieren wie ihre mechanischen Vorbilder. Selbst der etwas fade Tisch "Fantastic Journey" lockt Euch dank beeindruckender Realitätsnähe zum virtuellen Münzeinwurf. Trotz professioneller Umsetzung auf die Sega-Hardware seien Multiformat-Zocker gewarnt: Besitzt Ihr die Flipper bereits für ein anderes System, könnt Ihr Euch den Kauf sparen – am Spielgefühl ändert sich nichts.**

Stephan Freundorfer

| HERSTELLER | Empire |
|---|---|
| SYSTEM | Dreamcast |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 63% |

Spielspaß 80%

Ultrarealistische Flipper-Simulation: Balanciert die Silberkugeln über drei einfalls- und detailreiche Tische.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

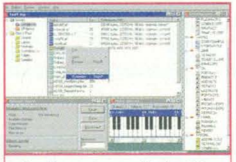
ANDERE VERSIONEN

Die drei Tische sind bereits einzeln für die PSone erschienen.

ENTWICKLER: FACTOR 5, USA (WWW.LUCASARTS.COM)

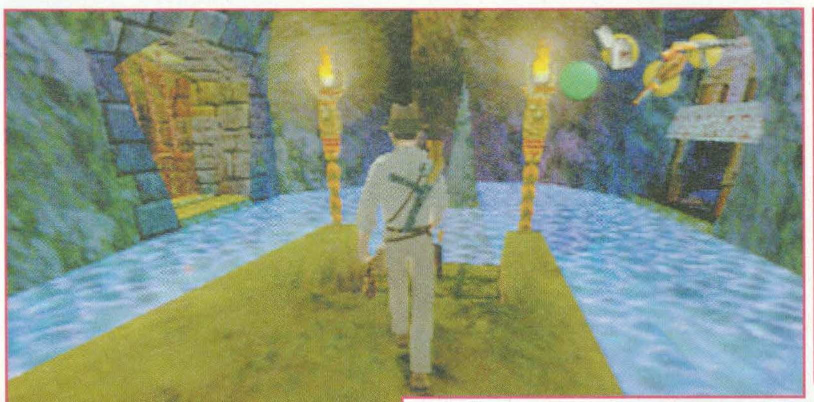
# Indiana Jones and the Infernal Machine

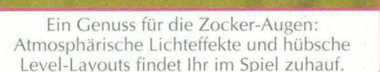
*Für die N64-Umsetzung des PC-Originals zeichnen die deutschstämmigen (jetzt in Kalifornien ansässigen) Entwickler Factor 5 verantwortlich. Um die – für Modulverhältnisse – exzellenten Sound- und Musikeffekte auf die 256-Mbit-Cartridge zu bannen, verwendeten die Programmierer ihr selbstentwickeltes, lizenzierbares 'MusyX'-Tool. Mit dieser Windows-basierten Anwendung lassen sich interaktive Sounds mit wenig Aufwand erstellen. Gearbeitet wird dabei in einer an den Microsoft Explorer erinnernden Grafikoberfläche (siehe Bild). Auf Wunsch übernimmt*



Bedienerfreundlich: Die grafische Oberfläche von 'MusyX' erinnert an den Windows-Explorer.

*das System auch die kompletten Veränderungen (u.a. Lautstärke, Klang und Surround-Verteilung) des Sounds, wenn sich die Spielfigur durch die 3D-Umgebung bewegt. 'MusyX' findet momentan in zahlreichen N64- und Game-Boy-Color-Titeln Verwendung. In Zukunft werdet Ihr das Logo auch in Game-Boy-Advance- und Gamecube-Produkten finden.*



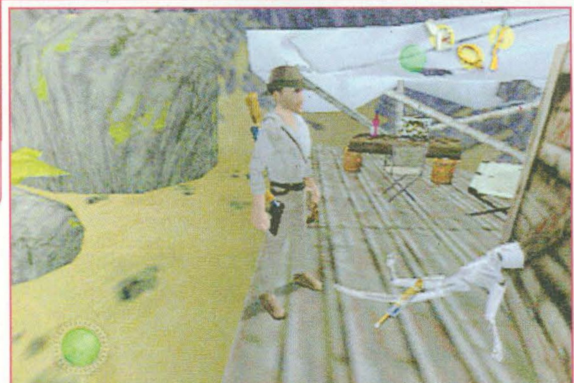


Ein Genuss für die Zocker-Augen: Atmosphärische Lichteffekte und hübsche Level-Layouts findet Ihr im Spiel zuhauf.

Was Lara Croft kann, beherrscht Indiana Jones schon lange: An Vorsprüngen entlang hangeln gehört zum täglich Abenteurer-Brot.



Der berühmteste Leinwand-Archäologe feiert Premiere auf dem N64: Als Indiana Jones stürzt Ihr Euch in ein 3D-Action-Adventure ganz im Stil von Polygon-Busenwunder Lara Croft. Doch kurz zur Hintergrundgeschichte des virtuellen Abenteuers: Nach Ende des 2. Weltkriegs sind sowjetische Agenten auf der Suche nach dem legendären Turm von Babel. Das mystische Bauwerk beherbergt der Sage nach eine fantastische Maschine, mit deren Hilfe sich ein Tor in eine andere Dimension öffnen lässt. Gezielt eingesetzt, wirkt die Apparatur ähnlich fatal wie eine Atombombe: Totale Zerstörung, allerdings ohne radioaktive Spätfolgen – so lautet die Zauberformel für die machthungrigen russischen Hintermänner. Der Archäologe und Hobby-Abenteurer Dr. 'Indiana' Jones wird vom amerikanischen Geheimdienst beauftragt, die in aller Welt verstreuten Teile der unheilvollen Maschine zu finden und sicherzustellen.



Der hat wohl zu lange Siesta gehalten: Wenigstens könnt Ihr die Machete des bleichen Kumpans gut gebrauchen.

## In 30 Stunden um die Welt

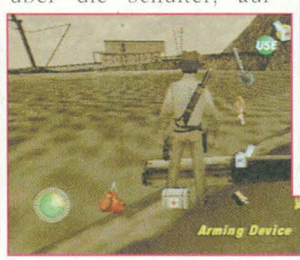
Als Indy reist Ihr fortan in 16 riesigen Leveln rund um den Erdball und meistert in "Tomb Raider"-Manier haarsträubende Sprungpassagen, löst komplexe Rätsel und schlagt Euch mit allerhand tierischen wie menschlichen Widersachern herum. Bei Euren Streifzügen durch tropische Insellandschaften, dampfende Vulkanhöhlen, eisige Bergpassagen und staubige Wüstenabschnitte schaut Ihr dem stets passend gekleideten Helden über die Schulter; auf Knopfdruck untersucht Ihr die nähere Umgebung auch aus der Ego-Perspektive.

Harrison Fords Polygon-Abbild ist äußerst agil: Schleichen, Rennen, Kriechen, Klettern, Hangeln, Tauchen, Gegenstände schieben, Sidesteps ausführen, kurze wie weite Sprünge, mit Jeep oder Schlauchboot die Umgebung erkunden – all diese Aktionen führt Indy mit wenigen Tasten aus. Wie in "Legend of Zelda: Ocarina of Time" kommt den gelben C-Tasten des Controllers eine besondere Bedeutung zu. Drei Buttons lassen sich mit Waffen oder anderen Gegenständen frei belegen. So habt Ihr je nach Situation die passenden Hilfsmittel parat: Ein Sturmfeuerzeug zum Ausleuchten von Höhlen, eine Machete, um Schlingpflanzen zurückzustutzen, ein Maschinengewehr zum Ausschalten mehrerer Gegner und Indys berühmte Peitsche, um Abgründe zu überwinden oder schwindelnde Höhen zu erklimmen – die Liste der Hilfsmittel umfasst mehr als zwei Dutzend Items.

Ebenfalls vom N64-"Zelda" entliehen ist



Stilecht: Mit der Peitsche überwindet Indy größere Abgründe oder erreicht höher gelegene Level-Abschnitte.







Mit dem passenden Zünder macht Ihr den Torpedo scharf und sprengt so eine Öffnung ins Schiff.





Indys Sturmfeuerzeug ist ein unverzichtbares Hilfsmittel bei der Schatzsuche

Fassadenkletterer: An solchen brüchigen Mauerabschnitten kann der Held ohne Probleme hochsteigen.

Grundausbildung für Archäologen: der todesmutige Sprung über einen Lavafluss.

das praktische Zielsystem: Trefft Ihr mit gezogener Waffe auf einen Widersacher, so visiert der Held automatisch den Schurken an (gekennzeichnet durch gelbe Markierungen). Drückt Ihr jetzt den Z-Trigger, färbt sich das Zielkreuz rot und Ihr habt den Burschen fest im Griff. Bewegt Ihr Euch zur Seite, tänzelt Indy um den Feind herum, ohne ihn aus den Augen zu lassen. Alles was Ihr noch tun müsst, ist eine Waffe zücken und ihn erledigen. Werdet Ihr während eines Gefechtes verletzt, von einem giftigen Tier gebissen oder stürzt Ihr ungebremst einige Meter in die Tiefe, dann helfen Euch Medi-Paks und Heilkräuter in unterschiedlichen Varianten wieder auf die Beine. Entweder sammelt Ihr diese Items in den 3D-Abschnitten ein oder Ihr kauft sie Euch nach dem Abschluss eines Levels – gezahlt wird mit gehorteten Edelsteinen oder Goldmünzen, die ebenfalls verstreut in der Landschaft herumliegen.

## Des Rätsels Lösung

Neben geschicktem Umgang mit dem Joypad bei haarigen Sprungpassagen und wilden Schießereien ist bei "Indiana Jones and the Infernal Machine" eine gehörige Portion Gehirnschmalz von Nöten. Während des Abenteuers setzt Ihr komplexe antike Maschinen in Gang, erklimmt mit verschiebbaren Steinblöcken höher gelegene Abschnitte und sucht nach passenden Schlüsseln. Nicht selten erstrecken sich die verzwickten Puzzles über mehrere Ebenen oder Gebäude: Im Shambala-Tempel müsst Ihr z.B. mit einem Wasserrad eine riesige Uhr instand setzen, durch einen Hebel eine Figur zum Drehen animieren, unter Zeitdruck ins Nebengebäude hetzen und einen weiteren Schalter betätigen, so dass die Statue eine vorher hochgezogene Glocke schlägt – wahrlich keine leichte Aufgabe! Glücklicherweise sind im Gegensatz zur "Tomb Raider"-Konkurrenz Vorsprünge sowie geheime Passagen dank Highres-Optik (bei eingestecktem Expansion-Pak) und poppiger Farbwahl leichter zu erkennen. Für zusätzlichen Abenteuer-Flair sorgen die zahlreichen englischen Kommentare des Helden sowie der atmosphärische Soundtrack mit Abwandlungen des berühmten 'Indiana Jones'-Themas. *os*

### Wo bleibt Indiana Jones Teil 4?

***Der Nachfolger der erfolgreichen Kino-Trilogie ist eigentlich schon beschlossene Sache: George Lucas, Steven Spielberg und Hauptdarsteller Harrison Ford sind sich nach eigenen Aussagen seit zehn Jahren über die Fortsetzung des Leinwand-Abenteuers einig. Was allerdings noch fehlt ist ein spannendes Drehbuch. Dafür im Gespräch sind u.a. der Oscar-nominierte "6th Sense"/"Unbreakable"-Autor und -Regisseur M. Night Shyamalan. Aussagen über Premieren-Termin, weitere Darsteller und Story gibt es jedoch noch nicht.***

**HARTE KONKURRENZ FÜR LARA CROFT: Das N64-"Indy" bietet anspruchsvollen Konsolen-Abenteurern (fast) perfekte Unterhaltung für verregnete April-Tage. Die exzellente, hochauflösende 3D-Optik wird von gelegentlichen Rucklern und seltenen Clipping-Fehlern nur unwesentlich getrübt – vielmehr zeugen aufwändige Licht- und Partikeleffekte sowie nebelfreie Weitsicht vom Können der Programmierer. Der leider etwas hölzern animierte Held steuert sich direkt und flott durch die liebevoll gestalteten Level. Trotzdem bleiben zahlreiche Abstürze mit Todesfolge nicht aus: Ungünstige Kameraperspektiven und ungenaue Kollisionsabfrage zehren in den komplexen Abschnitten öfters an Euren Nerven. Motivation zum Weiterspielen liefern dagegen die abwechslungsreichen Landschaften: Egal ob staubige Wüste, undurchdringlicher Dschungel oder brodelnde Lavahöhle – zusammen mit dem atmosphärischen Surround-Sound wird aufkommender Frust schnell verdrängt. Geübte Action-Adventure-Fans und Tüftler freuen sich zudem über vertrackte Rätsel im Minutentakt, Anfänger wie ungeduldige Zocker sollten dagegen einen gehörigen Vorrat Baldrian-Tropfen bereitstellen.**



**Oliver Schultes**



Wieder mal müssen die Russen als Bösewichte herhalten: Mit dem Z-Trigger fixiert Ihr die wehrhaften Widersacher.

In den Vulkan-Abschnitten werdet Ihr mit aufwändigen Partikel-Effekten verwöhnt und von halsbrecherischen Sprungpassagen gefordert.



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | THQ |
| SYSTEM | Nintendo 64 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 80% |
| Spielspaß | 82% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**"Tomb Raider" mit Peitsche und Hut: Ausgefeiltes 3D-Action-Adventure mit harten Rätseln und feiner Optik.**

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: Sony Music Entertainment, Japan (www.playstation-europe.com)

# Sky Odyssey



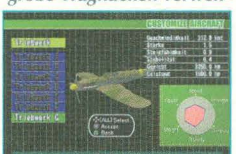

Blindflug durch den Wald: Wählt Ihr hier einen falschen Pfad, endet Ihr in einer Sackgasse.

Im 'Target'-Modus ruft Ihr vor dem Flug detaillierte Daten über die erwarteten Witterungsverhältnisse ab

Beim Luftzeichnen erhaltet Ihr die besten Resultate, wenn Ihr in der Ego-Ansicht fliegt.

***Teilchen-Kunde:***

***Mit den erspielten Bauteilen werden spätere Missionen leichter. Jedoch müsst Ihr, egal welches Ersatzstück Ihr anschraubt, an anderer Stelle Abstriche machen. Kleinere Tragflächen machen Eure Maschine wendiger, dafür leidet die Steigfähigkeit. Schraubt Ihr allerdings noch einen leistungsfähigen Motor dran, geht es wieder etwas höher hinaus. Für Missionen, in denen Ihr Sprit verliert, solltet Ihr große Tragflächen verwenden. So habt Ihr einige Minuten mehr, um das rettende Tankflugzeug zu erreichen.***





Neben den technischen Manipulationen dürft Ihr auch Lackierung und Emblem ändern

Über den Wolken: "Sky Odyssey" entführt Euch in die abenteuerliche Welt der Luftakrobaten und wagemutigen Piloten. Explosive Geschosse wie Raketen oder Bomben sucht Ihr daher vergebens, stattdessen ist perfekter Umgang mit dem Steuerknüppel gefragt. Je nach persönlichem Geschmack wählt Ihr anfangs aus drei Fluggeräten: Der Doppeldecker bietet ein ausreichendes Maß an Wendigkeit, ist aber nicht gerade von der schnellen Truppe. Der 1.Weltkriegs-Jagdflieger besticht durch hohe Wendigkeit und macht einige Knoten mehr. Die Düsenpropellermaschine hat wegen ihres hohen Gewichts den geringsten Abzug, kommt aber auf das höchste Tempo.

Aufgrund der unterschiedlichen Leistungswerte der Flugzeuge lohnt es sich, im 'Freeflight' zu ausgiebigen Testflügen abzuheben. Ohne Zeitlimit und widrige Wetterbedingungen lernt Ihr die jeweiligen Stärken und Schwächen kennen. Gerade der Umgang mit dem Schubregler will gelernt sein, da jede Maschine mit unterschiedlicher Verzögerung auf Eure Eingaben reagiert. Neulinge am Himmel justieren die Steuerung auf 'Einfach', allerdings werden Euch dadurch kompliziertere Manöver vorenthalten. Ungeachtet Eurer Wahl solltet Ihr auf jeden Fall die Flugschule besuchen: In den acht Prüfungen lernt Ihr von der Landung auf einem Flugzeugträger bis zum kontrollierten Sinkflug alles, was Ihr für die kommenden Abenteuer braucht.

Das Gelernte setzt Ihr in drei verschiedenen Spielvarianten um. Besonders im Abenteuer-Modus ist Euer Können gefordert: Enge Canyons, verschneite Täler, aber auch mäandernde Flussdeltas und bizarre Vulkanebenen wollen von Euch entdeckt werden. Dabei habt Ihr mit den von der Natur gegebenen Widrigkeiten zu kämpfen: Herabstürzende Felsbrocken, gefährliche Winde und dichte Schneestürme erschweren Euren Flug. Damit Ihr in den weitläufigen Arealen nicht die Orientierung verliert, dienen Euch Checkpoint-Ringe als Anhaltspunkte. Ein Radar und eine Karte helfen ebenfalls beim Manövrieren – besonders, wenn Blizzards und Nebelbänke die Sicht auf ein Minimum reduzieren, sind sie Eure einzige Orientierung. Doch nicht nur das Wetter stresst Euch: Hie und da schlägt Euer Tank Leck und Ihr müsst die Aufwinde nutzen, um Sprit zu sparen.

Habt Ihr es schließlich doch zum Zielflughafen geschafft, werden Eure Leistungen beurteilt. Dabei zählen die benötigte Zeit, die Qualität Eurer Akrobatik und die Zahl durchflogener Ringe. Habt Ihr mindestens eine C-Note erhalten, dürft Ihr ein neues Bauteil an Eure

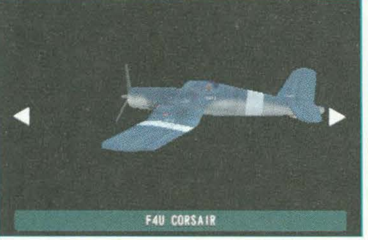


Der Flug durch die 'Schlucht der großen Wasserfälle' gehört zu den optisch eindrucksvollsten Missionen

**DER SONNE ENTGEGEN: "Sky Odyssey" beweist, dass eine Flugsimulation auch ohne bleihaltige Luftgefechte funktioniert. Die vielseitigen Aufgaben in der Abenteuer-Variante fordern jeden Himmelsstürmer, plötzlich auftretende Wetteränderungen sorgen für den nötigen Kick. Dabei reagiert jedes Fluggefährt etwas anders auf die Bedingungen: Jedes Modell verfügt über eine individuelle Physik, gefühlvoller Umgang mit Schub und Knüppel ist angebracht. Neben der fordernden Steuerung motiviert das stückweise Aufrüsten: Zwar könnt Ihr keinen absoluten Superflieger erschaffen, dafür bastelt Ihr an der geschicktesten Kombination, um Bestleistungen zu vollbringen und dadurch Höchstwertungen zu ergattern. Die Goodies und Spielmodi fesseln Euch recht lange an den Bildschirm; neue Flugzeuge und große Gebiete laden immer wieder zu ausgiebigen Rundflügen ein. Einziges Manko ist die grobe Optik: Die Landschaft wird äußerst detailarm präsentiert, zudem sehen die Texturen langweilig aus. Dafür sorgt die facettenreiche Musikuntermalung und der dröhnende Motoren-Sound für gelungene Atmosphäre. Für pazifistische Piloten ist "Sky Odyssey" uneingeschränkt zu empfehlen.**



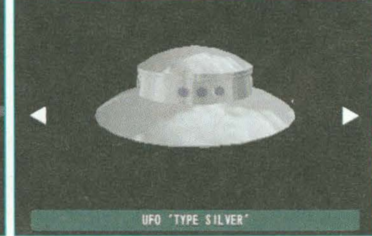
**Stephan Freundorfer**










Die Evolution des Fluges: Vom Weltkriegsflieger bis zum klassischen UFO dienen Euch die unterschiedlichsten Kisten zur Eroberung der Lüfte. Allerdings bedeutet hohe Technisierung nicht zwingend eine optimale Handhabung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.




Spektakulär: Gleich in der zweiten Mission müsst Ihr mit undichter Treibstoffleitung an einem fahrenden Zug auftanken.

Maschine schrauben. Mit dem verbesserten Flugzeug sind auch die Aufgaben in den anderen Spielvarianten leichter zu bewältigen: Im "Target Mode" durchfliegt Ihr gleichfarbige Ringe in numerischer Reihenfolge. Je nach gewählter Farbe (rot oder blau) geht es nach der Landung in ein anderes Level. Nach fünf bestandenen Missionen werden Eure Leistungen mit Medaillen belohnt. Für diese gibt's wiederum Goodies für den Freiflug-Modus wie ein Radio oder zusätzliche Musikstücke.

Piloten mit künstlerischer Ader toben sich beim "Sky Canvas" aus: Mit einer Rauchmaschine ausgestattet malt Ihr Figuren an den Himmel. Transparente, mit Nummern versehene Ringe weisen Euch dabei den Weg. Habt Ihr alle zwölf Level erfolgreich bestanden, winkt ein besonderes Fluggefährt: Der Gyrokopter – eine Mischung aus Heli und Flugzeug, mit dem akrobatische Manöver noch leichter gelingen. *sb*

### Akrobatik-Kunde:

***Um eine 'A+O'-Wertung zu erhalten, müsst Ihr (ausschließlich) mit Euren Manövern 5000 Punkte machen. Besonders viele Zähler gibt's für ausgiebige Tiefflüge. Noch lukrativer wird's, wenn Ihr Eure Maschine dabei auf den Kopf dreht. Zudem verdoppeln sich Eure Punkte, wenn Ihr denselben Trick mehrmals hintereinander ausführt. So bringen bereits einige Loopings die 5000 Zähler für die Spitzenwertung.***




Der strömende Regen drückt die Maschine nach unten und vermindert so Eure Steigfähigkeit.




ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

# Army Men Green Rogue




Zu zweit halbwegs launig: Taucht mit Flammen- und Granatwerfer die braune Armee und den Bildschirm ins Chaos.



Der ewige Kampf zwischen grün und braun, gut und böse geht weiter. Diesmal verschlägt es Euch als Plastiksoldat-Sonderanfertigung Omega in ein kontinuierlich scrollendes 3D-Szenario. Ähnlich indizierten Automatenballereien wie "Commando" wandert Ihr mit der Knarre im Anschlag über vorgegebene Pfade und macht Horden IQ-armer Gegner den Garaus.

Für Abwechslung im dumpfen Geschehen sorgen unterschiedlichste Pick-Ups: Neben Medi-Paks und Extraleben harrt ein umfangreiches Waffensortiment seiner Benutzung. Mit dem Flammenwerfer schmelzt Ihr die Feinde ein und fackelt Ölfässer, Armeezelte oder Holzkisten ab, Granaten und Raketen sorgen für einen Platzregen aus Plastikstückchen. Zudem sackt Ihr Waffen-Power-Ups und Special-Symbole ein, die Euch eine Smart-Bomb-artige Aktion bescheren. Neben Gehen und Drehen via Analogsticks dürft Ihr Euren polymeren Homunculus knien und die Knarre hoch in den Himmel halten lassen – so trefft Ihr auch Feinde, die Euch von Mulden oder Anhöhen aus beharken. 16 lange Level sind insgesamt zu bewältigen, allein oder im Team verbratet Ihr eine begrenzte Zahl Continues, um Euch durch Dschungel, Gebirge, Canyons oder eine Westernstadt zu schlagen. *sf*

***GRÜN HINTER DEN OHREN:*** ***Traditionshersteller 3DO in allen Ehren, aber "Army Men" & Co. werden weder im Dutzend noch auf der PS2 besser. Gut, es handelt sich um einen Titel der ersten Generation, mit etwas Sorgfalt hätte man allerdings aus dem klassischen Action-Ansatz erheblich mehr herausholen können. Die nicht sonderlich ausgefeilte Grafik ruckt und zuckt an allen Enden, die deutsche Sprachausgabe schwankt zwischen lächerlich und peinlich. Dabei würde gerade eine gelungene Präsentation ein plattes Ballerspektakel wie "Green Rogue" vor dem Versumpfen in der Mittelmäßigkeit bewahren. So ist's ein Titel zum halbstündigen Abreagieren, der anschließend in den Tiefen der Videospielsammlung verschwindet – ein teurer und zweifelhafter Spaß.***



**Stephan Freundorfer**

HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
PS2
ZIRKA-PREIS
120 Mark
GRAFIK 55%
SOUND 52%

Spielspaß 44%

**Belang- und pausenlose Ballerei, die wegen drögem Spielprinzip und übler Technik langweilt.**

AB 12

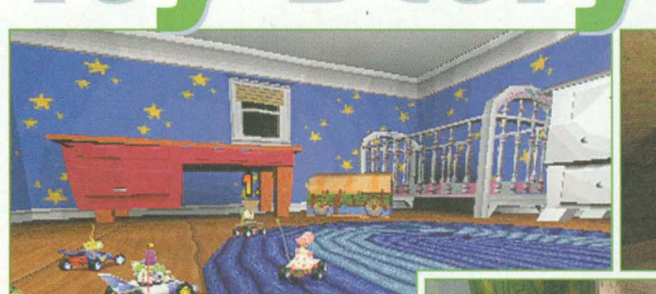
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

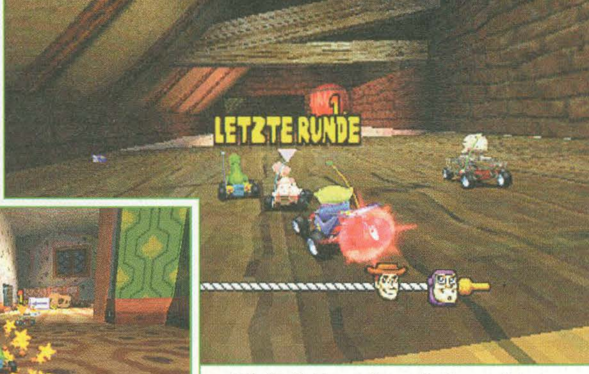
**ENTWICKLER:** Traveller's Tales, England (www.t-tales.com)

# Toy Story Racer



Originalgetreu: Andys Spielzimmer erkennt Ihr auf den ersten Blick wieder.

Aua! Trifft Euch ein Gegner mit einer Waffe, sorgt das für eine Vollbremsung – außer Ihr habt ein Extra als Schutzschild parat.




Gib Stoff: Herumliegende Dynamitstangen sorgen für rasante Temposchübe.

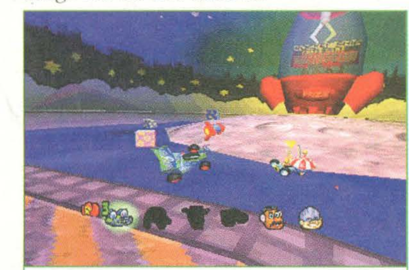
***Pixar ist** Filmfreunden als Pionier der computeranimierten Trickfilme bekannt: Nach einigen preisgekrönten Kurzfilmen (u.a. "Luxo jr.", "Tin Toy") wurde "Toy Story" zum ersten abendfüllenden Werk, dem "Das große Krabbeln" und die Fortsetzung der Abenteuer von Buzz & Woody folgten. Zurzeit werkeln die kalifornischen Pixelkünstler an "Monster, Inc.": Hier wird die Gesellschaft der Monster unter dem Bett auf humorvolle Weise erkundet.*

Was machen Spielzeuge, wenn sie von ihren Besitzern allein gelassen werden? Sie fahren aus Langeweile Kartrennen. So jedenfalls sehen es die Macher von "Toy Story Racer": Zehn Helden aus den beiden Pixar-Komödien treten zu rasanten Modellautorennen an, darunter Cowboy Woody, Spaceranger Buzz Lightyear, Sparschwein Specki, der ängstliche Saurier Rex und – stellvertretend für seine berühmten Artgenossen – eines der putzigen dreiäugigen Aliens. Zu Beginn dürft Ihr allerdings nur mit vier Spielzeugen aus Andys Wühlkiste losbrettern, die anderen erhaltet Ihr erst im weiteren Verlauf: Jede Figur kann bei zwanzig Herausforderungen je einen Plastiksoldaten gewinnen, mit denen zusätzliche Rennen freigeschaltet werden – darunter Duelle mit neuen Spielzeugen, die Euch nach einem Sieg zur Verfügung stehen.

Kern des umfangreichen Programms sind die ganz gewöhnlichen Rennen, bei denen Ihr für den Sieg als Erster im Ziel sein müsst. Die Wettbewerbe finden auf elf Rundkursen statt, die u.a. durch Andys Wohnhaus, die Pizza-Planet-Kette oder das gruselige Grundstück von Nachbarrüpel Sid führen. Anstrengendere Varianten sind die Ausscheidungs-Rennen, bei denen nach jeder Runde der Letztplatzierte eliminiert wird. Bei 'Survival'-Aufgaben verliert Ihr, sobald Euch ein Kontrahent mit einer Waffe trifft. Diese findet Ihr in umherliegenden Geschenken: Neben tempospendenden Turbos kommt Ihr in den Genuss von überdimensionalen Billardkugeln, Miniraketen, Brummkreiseln, gezielten Stromstößen und getarnten Minen in Schaf-Form. Besonders wichtig sind die skurrilen Geschosse in abgeschlossenen Arenen: Egal ob Bowlingbahn oder Spielhalle, hier geht es nur darum, die Konkurrenten außer Gefecht zu setzen, bevor Ihr selbst getroffen werdet.

Je mehr Soldaten Ihr sammelt, desto komplexer wird die Aufgabe: So fahrt Ihr ganze Rennserien aus, unterbietet Rundenrekorde oder müsst eine Anzahl, auf dem Parcours versteckter Objekte entweder finden oder abschießen – letzterer Auftrag ist eine besonders harte Nuss, wenn gleichzeitig ein knappes Zeitlimit drängt.

Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, tretet Ihr zu zweit im Splitscreen zu Rennen und Arenaduellen an: Erfreulicherweise gehen dabei auch zwei Computerspielzeuge mit an den Start. *us*



Kritische Situation beim Duell: Während Ihr mit dem Turbo hilflos durch die Luft fliegt, seid Ihr ein leichtes Abschussopfer.

**SPIELZEUG-FREUDEN: "Toy Story Racer" bringt eine frische Brise ins dicht gedrängte Funracer-Genre: Die Kontrolle der kleinen Flitzer ist denkbar einfach, trotzdem kann die gelungene Fahrphysik überzeugen – im Handumdrehen braust Ihr im Höllentempo über die zahlreichen mit Abkürzungen gespickten Kurse. Die quietschbunte Optik ist flüssig, aber nicht fehlerlos, doch Pop-Up- und Clipping-Probleme halten sich in erträglichen Grenzen. Sowohl Charaktere wie Schauplätze der Filme wurden so detailverliebt nachgebildet, dass sich "Toy Story"-Fans sofort heimisch fühlen. Die verschiedenen Herausforderungen halten Euch zwar eine Weile bei der Stange, für langfristige Abwechslung finden sich allerdings auf Dauer nicht genügend spannende Kombinationen von Pisten und Aufgaben. Einige Disziplinen sorgen zudem für Frust: Negativ stechen Abschusswettbewerbe mit Zeitlimit hervor, bei denen sonst nebensächliche Ungenauigkeiten in der Kollisionsabfrage meist ein Scheitern zur Folge haben. Trotzdem ist "Toy Story Racer" der abwechslungsreichste und witzigste Funracer seit langem – zumal der gelungene Splitscreen-Modus für spannende Mehrspielerduelle sorgt.**



**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Activision |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 61% |

Spielspaß **79%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Spaßiger Funracer mit vielen Aufgaben und bunten Strecken: Macken wie die ungenaue Kollisionsabfrage stören.**



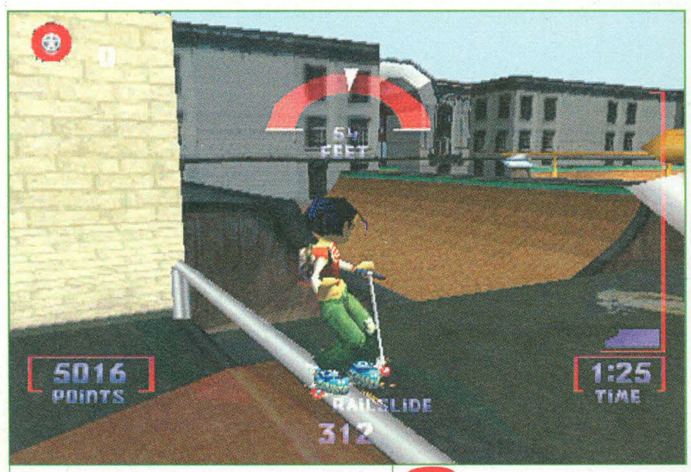


Spielzeugterror zu zweit: Im Splitscreen sprengt Ihr Euch entweder gegenseitig (links) oder rast gen Ziel (oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Shaba Games, USA (www.crave.com)

# DSF Freestyle Scooter




So ein Grind: Das konstante Entlangschleifen auf allen verfügbaren Kanten ist für die Erfüllung der Teilaufgaben wichtig.

Nachdem jahrelang Skateboards und Inline-Skates die Trendsportszene beherrschten, grassiert seit kurzer Zeit eine neue Seuche unter deutschen Jugendlichen und (vermeintlich) Junggebliebenen: Die Fortbewegung via silbrig glänzendem Kickboard. Dass diese Geräte nicht nur als Transportmittel, sondern auch für sportliche Aktivitäten eingesetzt werden können, stellt "DSF Freestyle Scooter" unter Beweis.

Spielablauf und Steuerung orientieren sich stark am großen Vorbild "Tony Hawk": Die X-Taste dient der Beschleunigung, Sprünge, Flips und Grinds werden mit den Action-Tasten ausgeführt. Drehungen in der Luft fallen Euch dank Belegung der Schultertasten leicht. Habt Ihr Euch zu Beginn für Trendsport-Kid und Rollerfarbe entschieden, startet Ihr in das erste von drei Gebieten, die mit zahlreichen Rampen und Sprungmöglichkeiten durchsetzt sind. In den Arealen warten je sechs Aufgaben auf Euch, u.a. müssen Punktelimits erreicht oder vorgegebene Entfernungen gegrindet werden. Knifflig gestaltet sich die Suche nach Rädern, die oft nur durch abenteuerliche Sprünge erreichbar sind. Eure Erfolge schalten sechs in der Luft schwebende Bonuskurse frei – bewältigt Ihr auch diese, gesellt sich ein neuer Sportler zu Euch. *us*

***PLATTFUSS:** Hatte Shaba Games mit "Grind Session" noch einen ordentlichen "Tony Hawk"-Klon abgeliefert, enttäuscht "DSF Freestyle Scooter": Weder Grafik, Sound noch Spielablauf erreichen das Vorbild auch nur annähernd. Einzig die nahezu identische Steuerung ist schnell verinnerlicht, aber durch die niedrige Sprunghöhe fallen anständige Combos dennoch schwer. Die Fahrer unterscheiden sich gerade mal durch ihr Aussehen, Modifikationen am Sportgerät gibt es auch keine. Da enttäuscht der mickrige Umfang erst recht: Läppische drei, wenig weitläufige Szenarien sind entschieden zu wenig, zumal die Bonuskurse kaum reizen. So bleibt unterm Strich nur ein mittelprächtiger Trendsporttitel, der wegen seiner lieblosen Gestaltung auf der Strecke bleibt.*

**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Ubi Soft |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 57% |
| SOUND | 60% |

Spielspaß **50%**

**Liebloser "Tony Hawk"-Verschnitt, der wegen Dürftigkeit von Aufmachung und Umfang enttäuscht.**






ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Toolbox Design, England (www.empireinteractive.com)

# Ford Racing




Gerangel in der Kurve: Die Gegner verhalten sich nicht übermäßig agressiv, geben aber auch nur ungern den Platz frei.



Obwohl beim durchschnittlichen Rennsport-Fan jenseits von Rallye und Formel 1 höchstens noch die Tourenwagen-Meisterschaft ein Minimum an Aufmerksamkeit genießt, gibt es natürlich noch ganz andere Rennserien. So werden auf den Asphaltpisten der Welt auch reichlich Wettbewerbe für einzelne Fabrikate durchgeführt – darunter der Porsche- und der Beetle-Cup.

Nicht fehlen darf natürlich der Automobil-Riese Ford: Im entsprechend betitelten "Ford Racing" rast Ihr mit einem Dutzend Vehikel des Herstellers vom knubbeligen Ka bis zum schnittigen Taurus um Punkte. Neben Zeitfahrten und einzelnen Rennen gegen fünf CPU-Piloten oder einen menschlichen Kontrahenten könnt Ihr eine Karriere als Ford-Werksfahrer starten: In neun Meisterschaften duelliert Ihr Euch um Punkte und Preisgelder – diese gibt es nicht nur für die Endplatzierung, sondern auch fürs Qualifying oder die schnellste Rundenzeit. Investiert werden die verdienten Moneten in Zubehör wie bessere Reifen, Bremsen und Gangschaltung in Rennausführung oder aufgebohrte Motoren. Beendet Ihr eine Saison siegreich, könnt Ihr auf Wunsch in die nächsthöhere Klasse aufsteigen oder noch ein Jahr zum Geldverdienen dranhängen. Je mehr Siege Ihr in normalen Wettbewerben oder in speziellen Startgeldpflichtigen Rennen erringt, desto mehr neue Fahrzeuge und Streckenvariationen schaltet Ihr frei. *us*

***TIME WARP?** Bei "Ford Racing" fühle ich mich prompt ein paar Jahre jünger: Die Technik ist auf dem Stand von 1997 – die schmucklose Streckenoptik und simplen Automodelle ziehen selbst gegen das erste "TOCA" den Kürzeren; immerhin bleibt die Grafik durchgehend flüssig. Auch das Fahrmodell fiel sehr schlicht und schnörkellos aus. Dafür ist der Karriere-Modus mit seinen Tuning-Optionen und den zahlreichen erspielbaren Fahrzeugen durchaus ein Runde wert. Allerdings gilt das nur, wenn man keine großen Ansprüche stellt: Denn obwohl man "Ford Racing" nicht wirklich ein mieses Produkt nennen kann, sieht es gegen die übermächtige Konkurrenz einfach kein Land – als schlichte Rennspiel-Alternative für zwischendurch, ist es einen Versuch wert.*



**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Empire |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 60 Mark |
| GRAFIK | 43% |
| SOUND | 31% |

Spielspaß **50%**

**Altmodisches, technisch bieders Rennspiel: Einsteigerfreundlich, in puncto Optik und Kurszahl aber dürftig.**




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: NATSUME, JAPAN (WWW.NATSUME.COM)

# Harvest Moon

*Schon seit den späten Tagen des SNES können Videospielfans ihre virtuellen Felder bestellen. Während der erste Teil von "Harvest Moon" erst in Deutschland erschien, als das 16-Bit-System schon im Sterben lag, hatte der Game-Boy-Color-Ableger terminlich mehr Glück. Zwar musste der Spieler auf Dorferkundung und Flirt-Einlagen verzichten, dafür war das kleine "Harvest Moon" dank automatischem Speichersystem das ideale Spiel für unterwegs. Auch auf dem N64 kann gegraben und gepflanzt werden – leider erschien diese Fassung, die mit der hier getesteten PSone-Version beinahe identisch ist, nur in Amerika.*


Schon auf dem SNES konnte der virtuelle Farmer Kühe hüten.



Nicht nur Felder und Vieh wollen versorgt sein, auch die weibliche Bevölkerung verlangt Eure Aufmerksamkeit.



Am glücklichsten sind Eure Tiere im Freien. Bei Regen oder Schnee müsst Ihr Euer Getier allerdings in den Stall bringen.

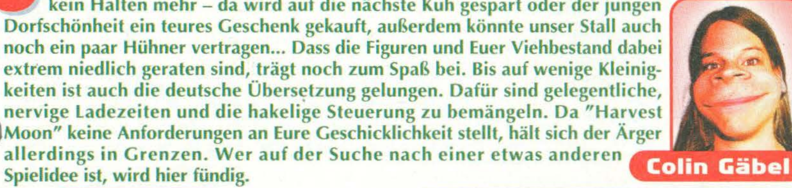
Das Landleben... Früh am Morgen steigt der Bauer munter aus den Federn, melkt die Kühe, weckt die Hühner, und die grunzenden Schweine wollen auch gefüttert werden. Den Tag über arbeitet er auf der Ackerscholle und abends geht's wieder mit den Hühnern ins Bett. Zumindest auf der PSone wird dieser Traum gestresster Großstadtmenschen war – und das alles ohne pickendes Federvieh, stinkende Kuhfladen und knabberwütige Schweine.
Nach dem Tod Eures Großvaters erbt Ihr dessen Farm nur unter einer Bedingung: Ihr habt drei Jahre Zeit, um den verwahrlosten Hof wieder auf Vordermann zu bringen. Für die Viehhaltung ist es noch zu früh – Kühe, Hühner und Schafe wollen zum einen gefüttert werden, zum anderen kostet deren Anschaffung einen Haufen Geld, und den habt Ihr noch nicht. Der angehende Konsolen-Farmer gräbt erst einmal sorgfältig seine 3D-Felder um und pflanzt isometrische Kartoffeln, Rüben, Gurken und Gras – das Gemüse verkauft Ihr für teures Geld, das Gras lagert Ihr für Euren zukünftigen Viehbestand ein. Habt Ihr Eure Felder gut in Schuss gehalten und täglich brav gegossen, dürft Ihr Euch bereits nach ein paar Tagen auf reiche Ernte freuen: Für jedes Stück Gemüse bezahlt Euch der Händler mit barer Münze. Den hart erarbeiteten Gewinn investiert Ihr in bessere Ausrüstung, frische Samen und neues Vieh. Ihr könnt aber auch Eurer Konsumsucht freien Lauf lassen und von Eurem Geld das karge Bauernhaus aufmöbeln lassen. Wer dagegen mit edlerem Handwerkszeug seiner Arbeit nachgehen will, lässt beim Schmied Axt und Hammer verbessern. Je nach Jahreszeit könnt ihr verschiedene Gemüsesorten anbauen – teure Gewächse wie Mais, Broccoli oder Erdnüsse brauchen zwar mehr Pflege, dafür bringen sie aber auch mehr Ertrag.



Nach einem harten Arbeitstag erholt sich der Bauer von Welt am liebsten in heißen Bergquellen

Neben Feldern und Tieren gibt es noch einiges mehr in der "Harvest Moon"-Welt zu entdecken: Das angrenzende Dorf bietet neben Geschäften und Kneipen auch etliche Leute, die ganz begierig darauf sind, ein paar Worte mit Eurem Alter Ego zu wechseln und Euch öfters um ein paar Gefälligkeiten bitten. Nur, wenn Euch die Leute mögen, dürft Ihr auf Eurer Farm bleiben. Besonders interessant ist dabei natürlich der weibliche Dorfnachwuchs: Seid ihr immer recht nett zu den jungen Damen und überhäuft eine Angebetete mit Geschenken, dann klappt's auch mit der Bäuerin! *tn*




**SO SCHÖN KANN DAS LANDLEBEN SEIN:** **Endlich mal ein anderes Spielkonzept – Gemüse anbauen und Kühe hüten statt Gegner töten heißt die Devise! Gut, die zweckmäßige Grafik reißt niemanden vom Hocker und die akustische Seite ist eher spartanisch ausgefallen, zudem bleiben uns die obligatorischen PAL-Balken nicht erspart. Dafür motiviert das virtuelle Bauerndasein auf lange Sicht ungemein. Anfangs seid Ihr zwar öfter mal unterfordert und schlagt Eure Zeit tot, aber wenn Eure Felder erst einmal ordentlich Ertrag bringen, gibt es kein Halten mehr – da wird auf die nächste Kuh gespart oder der jungen Dorfschönheit ein teures Geschenk gekauft, außerdem könnte unser Stall auch noch ein paar Hühner vertragen... Dass die Figuren und Euer Viehbestand dabei extrem niedlich geraten sind, trägt noch zum Spaß bei. Bis auf wenige Kleinigkeiten ist auch die deutsche Übersetzung gelungen. Dafür sind gelegentliche, nervige Ladezeiten und die hakelige Steuerung zu bemängeln. Da "Harvest Moon" keine Anforderungen an Eure Geschicklichkeit stellt, hält sich der Ärger allerdings in Grenzen. Wer auf der Suche nach einer etwas anderen Spielidee ist, wird hier fündig.**


Colin Gäbel

| HERSTELLER | Ubi Soft |
| --- | --- |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 61% |
| SOUND | 68% |

Spielspaß 78%




ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



**Witziger virtueller Bauernhof mit spielerischem Tiefgang und niedlichen Viechern. Angenehm anders.**







AB 6





Habt Ihr einmal Zeit, könnt Ihr die Berge erkunden (oben). Vergesst darüber aber nicht die tägliche Feldpflege (links).

ANDERE VERSIONEN
Neben dem SNES-Original erschien auch eine NTSC-N64-Umsetzung.

ENTWICKLER: PARADOX ENTERTAINMENT, SCHWEDEN (WWW.PARADOXPLAZA.COM)

# König der Löwen




Ganz schön heiß: Bei diesem seitlich scrollenden Abschnitt droht Schaden durch Flammen und angreifenden Tiere.

Ein weiterer Disney-Klassiker wird auf der PSone recycelt: Beim "König der Löwen" spielt Ihr die Handlung des Zeichentrickhits und seiner Video-Fortsetzung nach. Die acht Levels in Polygonoptik wechseln zwischen seitlich scrollenden Abschnitten, bei denen Ihr an einen festen Weg gebunden seid, und Passagen, die nach "Crash Bandicoot"-Art in die Tiefe gehen: Mal flüchtet Ihr vor einer Horde Nashörner, mal stürmt Ihr durch den Dschungel oder hetzt wacklige Bergpässe nach oben. Gelegentlich wartet am Ende eines Abschnitts ein Exemplar der rivalisierenden Möwensippe um Scar auf Euch zum tierischen Endkampf. Mit Euren flinken Pratzen seid Ihr nicht nur schnell unterwegs, sondern gebt Gegner kräftig eins auf die Nase. Alternativ hilft auch ein kräftiges Gebrüll auf Knopfdruck, um Platz zu schaffen – große Feindeskaliber sind damit allerdings nicht zu beeindrucken.

Sammelt Ihr in einem Level genug Pfotensymbole und Buchstaben, schaltet Ihr neben FMV-Sequenzen aus den Zeichentrickfilmen mehrere Bonusspiele frei: Neben einem Memory-Verschnitt fangt Ihr herankrabbelnde Käfer ein oder wehrt als weiser Affe Rafiki mit einem Holzstab im Rundumschlag angriffslustige Raubtiere ab. *us*

**NICHTS NEUES IM URWALD:** Klar ist "König der Löwen" für eine junge Zielgruppe konzipiert, doch etwas mehr Mühe hätten sich die Entwickler trotzdem geben dürfen: Die Optik ist lieblos und fade ausgefallen, die Dudelmusik erinnert nur noch wenig an die Hans-Zimmer-Rhythmen des Films. Der einfache Spielablauf zeigt zwar keine großen Schwächen, geht aber durch die ärgerliche Steuerung auf die Nerven: Euer Löwe trabt träge durch die Gegend, kann kaum enge Wendungen vollführen und bleibt sofort stehen, wenn Ihr ein Hindernis streift. Dabei hat man das alles schon in ähnlicher Form und vor allem besser gesehen: Wollt Ihr ein Hüpfspiel im Dschungel, greift Ihr Euch besser den Disney-eigenen Konkurrenten "Tarzan".

**Ulrich Steppberger**

| HERSTELLER | Activision |
|---|---|
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 64% |
| SOUND | 57% |

**Spielspaß 61%**

Kindgerechtes Disney-Jump'n'Run, das an langweiliger, einfallsloser Präsentation und träger Steuerung krankt.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Rare, England (www.rareware.com)

# Banjo-Tooie

*Eijeijei! Ostern steht vor der Tür und auch in "Banjo-Tooie" kommt Eiern eine große Bedeutung zu. Insgesamt fünf verschiedene Eiersorten findet Ihr im Laufe des Abenteuers: Die normalen blau-weißen schleudert Ihr beispielsweise in den Schlund von Steinstatuen und öffnet so verschlossene Türen. Die feurige Variante eignet sich hervorragend zum Beleuchten von dunklen Bereichen, während der Granaten-Typ vorwiegend Gegner ausschaltet. Die Eis-Eier frieren Feinde ein oder löschen Feuer und die Zeitbomben-Variante entlässt eine fernsteuerbare Granate, die auf Knopfdruck explodiert.*


Die Leiste rechts im Bild zeigt Euch die verschiedenen Eiersorten. Mit der R-Taste wird gewechselt.

Die Programmier-Profis Rare schlagen diesen Monat gleich zweimal zu: Neben dem brillanten Action-Mix "Conker's Bad Fur Day" steht mit "Banjo-Tooie" ein ähnliches Kaliber am PAL-Start – allerdings bleibt letzterer Titel seinen 3D-Jump'n'Run-Wurzeln treu.

## Hexen hexen

Gerade mal zwei Jahre ist es her, seit das dynamische Duo Banjo und Kazooie die schrumplige Hexe Gruntilda in die ewigen Zaubergründe schickten. Doch der gesellige Bär und der vorlaute Vogel haben nicht mit Gruntildas beiden Schwestern gerechnet: Sie finden die Ruhestätte ihres gepeinigten Familienmitglieds und befreien sie mit einem mächtigen Zauberspruch aus ihrem tonnenschweren Steingrab. Die halb verweste, aufgedunsene Gruntilda sinnt auf Rache. Mit der Lebensenergie von Banjos Freunden will sie ihr furchtbares Äußeres regenerieren – und als Abschiedsgeschenk zerstört die grausame Hexe auch noch die Hütte des Bären. Der gemütliche Kartennachmittag von Banjo, Kazooie, Schamane Mumbo und Maulwurf Bottles endet so in einer Tragödie – letzterer stirbt bei der gewaltigen Explosion. Das schreit nach Rache! Der bullige Bär und der flinke Vogel machen sich auf, Gruntilda und ihre diabolischen Hexen-Schwestern endgültig zu vernichten.


Brillante Texturen und Transparenz-Effekte, soweit das Auge reicht: Leider ruckelt die Grafik an einigen Stellen merklich.




Schamane Mumbo (links) kann sich mit seinem Zauberstab gut verteidigen. Rechts seht Ihr den Zugang zu einem Warp-Tunnel.

## Bewegungskünstler

Im Vorgänger von "Banjo-Tooie" durfte das Helden-Duo seine Bewegungskünste bereits ausführlich unter Beweis stellen: Mehr als ein Dutzend Special-Moves haben die beiden während ihres Hüpf-Abenteuers erlernt – unter Anleitung von Bottles. Obwohl verstorben, hilft Euch der Maulwurf aus dem Jenseits und erklärt auf Wunsch (für alle, die "Banjo-Kazooie" nicht gespielt haben) alle Steuerungskniffe noch einmal. So gerüstet, betretet Ihr die erste von insgesamt acht gigantischen 3D-Welten. Die höheren Level erschließen sich Euch jedoch erst nach dem fleißigen Sammeln von goldenen Puzzle-Teilen: Habt Ihr genügend dieser 'Jiggys' gefunden, dürft Ihr


Schlabbermaul Banjo sucht hier nicht nach süßem Honig: Bei der Bienen-Lady dürft Ihr Waben für mehr Lebensenergie eintauschen.

**WER AUSSER MARIO-ERFINDER MIYAMOTO SOLL RARE NOCH TOPPEN? "Banjo-Tooie" ist ein perfekt durchgestylter 3D-Hüpfer mit enormem Umfang und unzähligen Geheimnissen: Die gigantischen Welten laden zum stundenlangen Erforschen ein, bleiben dank intelligentem Warpsystem aber dennoch überschaubar. Die mehreren Dutzend Special-Moves sowie Alter-Egos motivieren zum Experimentieren und sorgen gleichzeitig für Aha-Erlebnisse: 'Ich kann die Helden jetzt trennen. Ah! Auf dem Plateau waren doch zwei Schalter mit den Gesichtern des Duos...' oder 'Ich habe mich in einen Zünder verwandelt. Wo waren noch mal die TNT-Fässer?' – solche Situationen sind bei "Banjo-Tooie" an der Tagesordnung. Die direkte Steuerung und die automatische Kameraführung sind ohne Fehl und Tadel: Nur selten müsst Ihr via Knopfdruck die Perspektive nachregeln. Optisch hat sich zum Vorgänger einiges getan, im positiven wie im negativen Sinne. Die Level sind opulenter ausgestattet, bieten bessere Texturen und faszinieren mit aufwändigen Lichteffekten. Gleichzeitig musste jedoch die Bildrate leiden: Grobe Ruckler, die sich nicht auf den Spielablauf auswirken, erlebt Ihr nun weitaus häufiger als in "Banjo-Kazooie".**


Oliver Schultes





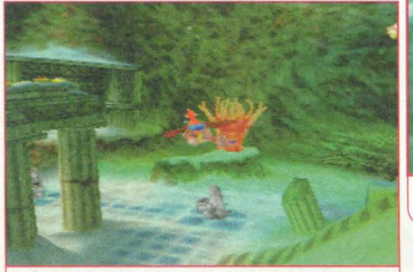


Bei der hübschen Indianer-Squaw Humba-Wumba geht's magisch zu: Je nach Welt dürft Ihr Euch beispielsweise in einen explosiven Detonator, ein Torpedo-feuerndes U-Boot, einen hupenden Geldtransporter oder einen brüllenden T-Rex verwandeln lassen (von links nach rechts).

## JOYPAD BELEGUNG

L-Taste: Nicht belegt
Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein.
B-Knopf: Attacke ausführen
Steuerkreuz: Nicht belegt
R-Taste: Kamera hinter Spielfigur positionieren
C-Knöpfe: Kamera-perspektive ändern, Specials ausführen
Joystick: Steuerung
Z-Taster: Ducken, Specials ausführen
A-Knopf: Springen

Eierzauber: Hier kommt Ihr nur mit dem Einsatz von Eis-Eiern weiter. Schießt in die Flammen und das Feuer erlischt.



Sogar Atlantis dürft Ihr besuchen: Unter Wasser könnt Ihr Kazooie später abkoppeln und als lebendes Torpedo verwenden.

Mit Haftstiefeln aus Gummi kein Problem: Überall, wo Ihr solche Fußspuren seht, könnt Ihr die Schuhe einsetzen.

beim Hüter der Welten vorsprechen und durch das korrekte Zusammensetzen eines Film-Puzzles das magische Siegel des nächsten Abschnitts brechen. Auf diese Art erlangt Ihr beispielsweise Zugang zu einem tropischen Maya-Level, einem gruseligen Freizeitpark, einem urzeitlichen Dinosaurier-Land oder einem verschneiten Berggebiet.

Für die begehrten Puzzle-Teile müsst Ihr jedoch einige Strapazen auf Euch nehmen: Einer Bärendame die herum streunenden Kinder wiederbringen, ein steinzeitliches Fußballturnier gewinnen, die versteckten, pfeifenden Jinjos einsammeln, einem gestrandeten UFO zum Start verhelfen oder gegen eine überdimensionale, luftgefüllte Puppe kämpfen – neben Geschicklichkeit am Pad ist auch Köpfchen gefragt.

### Verwandlungskünstler

Die Suche nach den Jiggys wird Euch durch einen großen Fundus an neuen Moves erleichtert: Sammelt die in den Leveln herumliegenden goldenen Noten ein und geht damit zu Bottles Bruder Jamjar. Der militärbegeisterte Wühler bringt Euch u.a. das Feuern mit Eiern bei, zeigt Kazooie den 'Stein-Driller' (zum Felsen sprengen) und lehrt Euch sogar das Aufsplitten der Charaktere. Denn nur wenn die beiden Helden getrennt arbeiten, können sie Schalterrätsel lösen oder bestimmte Bereiche betreten.

Neben den unzähligen Spezial-Attacken und -Bewegungen helfen Euch zwei magisch begabte Freunde beim Kampf gegen die Hexenbande: Ihr dürft Euch für ein Entgelt (in Form eines Plüschwesens) in den Schamanen Mumbo verwandeln oder bei Indianer-Squaw Humba-Wumba in ein Alter-Ego transformieren. Als Zauberstab-schwingender Schamane vollführt Ihr auf entsprechend gekennzeichneten Bodenplatten wahre Wunder: Ihr lasst Lokomotiven oder Steine schweben, Ihr erweckt eine riesige Goldstatue zum Leben oder versorgt Transformatoren mit frischer Energie. Im Zelt von Humba-Wumba verwandelt Ihr Euch u.a. in einen Geldtransporter, ein U-Boot oder einen ausgewachsenen T-Rex. All dieser magische Hokuspokus dient letztlich jedoch nur einem Ziel: dem Finden weiterer Puzzle-Teile.

Um in den äußerst komplexen Welten den Durchblick zu behalten, integrierte die Entwickler ein weit verzweigtes Netz von Warp-Tunneln und -Punkten: Einmal durch Berührung aktiviert, erscheint auf Druck des B-Buttons eine Liste mit allen verfügbaren Transferorten. Einprägsame Namen und Symbole (z.B. das Gesicht von Mumbo oder Humba-Wumba) erleichtern die Navigation im Vergleich zum Vorgänger erheblich.

Multiplayer-Fans erfreuen sich darüber hinaus an zahlreichen Varianten wie Steinzeit-Fußball oder einem Deathmatch aus der Ego-Perspektive. *os*

***Warten auf Gamecube:*** ***Das letzte große N64-Projekt von Rare wäre das 3D-Abenteuer "Dinosaur Planet" gewesen: Einige Stunden Sprachausgabe, 512-Mbit-Größe und tiefgründige Story verhieß der Pressetext auf der letztjährigen E3-Messe. Das Modul war eigentlich schon bereit für die Veröffentlichung, doch die Entwickler haben sich nach der Ankündigung des N64-Nachfolgers für die Umsetzung des Titels auf den Gamecube entschlossen. Gerüchten zufolge soll "Dinosaur Planet" sogar ein Start-Titel sein.***



Wird für's N64 nicht mehr veröffentlicht: "Dinosaur Planet" erscheint auf dem Gamecube.





Netter Zusatz: Die ordentlich inszenierten Multiplayer-Modi bieten bis zu vier Spielern kurzweilige Unterhaltung.



Kämpfe mit den zahlreichen Zwischengegnern sind zwar hart, lohnen aber die Mühe: Als Siegtrophäe erhaltet Ihr meist ein Puzzle-Teil.




Hervorragend gestalteter 3D-Hüpfer mit enormer Spieltiefe: Trotz leicht ruckliger Optik ein Pflichtkauf für N64-Besitzer.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/98 mit 90% Spielspaß getestet. Den Import-Test von "Banjo-Tooie" findet Ihr in Ausgabe 2/2001.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

# Project Justice



Die 'Burning Vigor Attacks' versetzen Euren Recken in einen Geschwindigkeitsrausch und können nicht von Team-Specials unterbrochen werden



Vor malerischer Kulisse geht's kräftig zur Sache: Kendo-Lehrer Hayato zeigt Edel-Punkerin Zaki, was mit richtiger Beinarbeit möglich ist.

## Der Vorgänger

*"Rival Schools" erschien in Japan 1998 für die PSone. Wie der Dreamcast-Nachfolger orientierte sich das Spiel an einem Automatenvorbild. "Project Justice" für die Spielhalle wurde auf der letztjährigen 'Amusement Machine Show' in Tokio von den Besuchern zum beliebtesten Titel gewählt.*


Trotz der leicht pixeligen Optik schaffte es "Rival Schools" auf der PSone in die obere Prügel-Liga.



Auf dem Schulhof wird weiter geprügelt: Nach mehr als zwei Jahren erreicht Teil 2 von "Rival Schools" PAL-Gefilde – diesmal hat Capcom aber den Dreamcast der PSone vorgezogen. Anders als bei den meisten Kloppereien steigt Ihr nicht mit muskelbepackten Superhelden, sondern mit Lehrern und Schülern in den Ring. Die 22 Charaktere orientieren sich dabei an vorherrschende Nippon-Klischees: Der fiese Kendo-Pauker kommt ebenso vor wie das kulleräugige Schulmädchen oder der gelangweilte Neo-Punker.

Jeder der sechs rivalisierenden Schulen schickt drei fähige Repräsentanten zum Wettbewerb, wobei Ihr Euch für einen Hauptcharakter entscheidet und zwei weitere zur Unterstützung mit auf den Platz nehmt. Mit Kicks und Schlägen in zwei Härteklassen prügelt Ihr Euch durch, 90°-Kommandos, Air-Recovery und Charging-Attacken sorgen für Capcom-typische Keilereien. Hat sich Eure Special-Leiste durch gegnerische Angriffe gefüllt, eilen Eure Hintermänner per Tastendruck zu Hilfe. Je nach Charakter setzt es für Euren Kontrahenten kräftig Dresche oder Ihr bekommt einen Teil Eurer Energie zurück. Rabiate Gegner-Manöver können auch per Konter verhindert werden: Wer schnell genug dasselbe Spezialkommando auslöst, darf sich in einem Sub-Kampf beweisen: Per fünfsekündigem 'Sudden Death' (der erste Treffer zählt) wird entschieden, ob die Team-Kombo gelungen ist oder von der verfeindeten Schule vereitelt wurde. Liegt einer der beiden Kontrahenten endgültig am Boden, dürft Ihr vor der nächsten Austragung bei Bedarf einen Kollegen zum faustschwingenden Schulsprecher küren oder mit dem anfangs gewählten Schläger weiterzocken. Allerdings ist diese Option im Story-Modus abgeschaltet: Hier entscheidet Ihr Euch für eine Schule und geht dann dem mysteriösen Verschwinden einiger Pennäler auf den Grund. Dabei tretet Ihr teils mit nur einer Figur, teils zu zweit an und beharkt Euch zwischendurch mit starken Sprüchen. Wer dagegen lieber mit individuellem Team auf Prügel-Reise geht, kann im freien Arcade-Modus eigene Banden zusammenstellen. Eine Liga-Variante (Teamkampf) und ein Wettbewerb mit K.O.-System sorgen für die nötige Abwechslung auf dem Schulgelände. Erstsemester dürfen zudem im Training auf CPU-Sandsäcke eindreschen – nur hier dürft Ihr über das Pausemenü eine umfassende Move-Liste aufrufen. Ein obligatorischer Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls dabei. *sb*



"Street Fighter" lässt grüßen: Besiegt Ihr einen Gegner per Spezial-Schlag, gibt's ein Super-K.O. zu bewundern.

**PÄDAGOGISCH WERTVOLLE KÄMPFE: "Project Justice" setzt auf blitzschnelles Kombo-Gekloppe mit fulminanten Triple-Tag-Manövern. Besonders viel Tiefgang werdet Ihr in dem typischen Capcom-Titel nicht finden: Wer genügend Specials eingeübt hat, gewinnt. Die Vielzahl unterschiedlicher Charaktere genügt selbst anspruchsvollen Beat'em-Up-Freaks. Wer zudem auf durchgestylte Anime-Atmosphäre steht, wird mit "Project Justice" bestens bedient. Leider ist aber der Brettspiel-Modus der Japano-Fassung in der PAL-Version komplett dem Rotstift zum Opfer gefallen. Zudem gibt's Mängel bei der Bedienung: Die Steuerung ist etwas hakelig geraten, erst nach einer Eingewöhnungsphase versohlt Ihr die Gegner nach Strich und Faden. Dennoch ist "Project Justice" eine willkommene Ergänzung für jede Prügelsammlung.**

**David Mohr**



| HERSTELLER | SYSTEM | ZIRKA-PREIS | GRAFIK | SOUND |
|---|---|---|---|---|
| Virgin | Dreamcast | 100 Mark | 75% | 73% |

Spielspaß **79%**



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**Buntes Beat'em-Up mit coolen Tag-Moves und viel Drumherum, das unter hakeliger Steuerung leidet.**








Geniale Tag-Team-Moves: Gehören Feuerbälle noch zum Standard, ist die Tennisball-Attacke eines der außergewöhnlichsten Specials.

ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 2/99 getestet (Abwertung auf 78%).

ENTWICKLER: Krome Studios, USA (www.championshipsurfer.com)

# Championship Surfer

Bislang sind alle Surfspiele auf Konsole abgesoffen wie ein Mafioso in Betonschuhen. Und, wen wundert's, bei "Championship Surfer" ist es nicht anders: In der Rolle eines von acht Beach-Boys bzw. -Girls paddelt Ihr auf Eurem Brett vor tropischen Küsten und versucht durch einen spektakulären Ritt auf der Welle Style-Zähler zu ergattern. Diverse, teils freischzuschaltende Modi sollen Euch im Salzwasser halten: Bei der Meisterschaft habt Ihr zehn Versuche, um Euer Konto anzufüllen, in der Arcade-Variante hindern Euch das zweiminütige Zeitlimit sowie herumtreibende Minen und Taucher am Erreichen der Mindestpunktzahl und dem Aufbruch zu neuen Stränden. Die Zahl an Aktionsmöglichkeiten ist dürftig (drei Buttons dienen Slash, hartem Slash und Rail) und die Moves sind (trotz eigener 'Trickprüfung') genauso unspektakulär wie die Mageroptik. *sf*



Blau in blau: Unter der heran rollenden Welle finden Surfer und Spielspaß ihr feuchtes Grab.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | TLC |
| SYSTEM | Dreamcast |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 39% |
| SOUND | 50% |

**Spielspaß 31%**

**Fades Wellenreiten mit ordentlicher Modizahl, aber dürftiger Grafik und primitiver Steuerung.**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Team 17, England (www.team17.com)

# Worms World Party



Der britische Wurm-Wahnsinn grassiert wieder: Auch in der neuesten "Worms"-Auflage hat sich am Multiplayer-freundlichen Spielprinzip nichts geändert. Rundenweise spaziert Ihr mit den Rekruten Eurer rosa Einheit über vielfältige 2D-Landschaften und vernichtet sämtliche Feindwürmer. Eine Unzahl Waffen wollen geschickt bedient werden: Das Bazooka-Geschoss wird vom Wind verweht, der Zeitzünder der Splittergranate will gestellt werden und vor dem Setzen einer Dynamitstange solltet Ihr Euch nach Fluchtmöglichkeiten umsehen. Neben neuen tierischen Waffen wie Taube oder Maulwurfbombe bekommt Ihr mit umfangreichem Training, Spezialaufgaben-Szenario und stetig schwerer werdendem Deathmatch eine ganze Latte Spielmodi vorgesetzt. Am spaßigsten ist "Worms" aber immer noch in geselliger Runde oder (und das ist neu) übers Internet. *sf*


Wurmkur Online: Jetzt geht Ihr den "Worms" auch im Netz mit Bomben und Granaten an den rosa Leib.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Titus |
| SYSTEM | Dreamcast |
| ZIRKA-PREIS | 100 Mark |
| GRAFIK | 42% |
| SOUND | 64% |

**Spielspaß 79%**

**Würmer wie gehabt: Der klassische Mehrspielerspaß mit reichlich Solo-Modi und Online-Fähigkeit.**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2000 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: BIOWARE, KANADA (WWW.BIOWARE.COM)

# MDK 2 Armageddon



Ein hinterhältiger Außerirdischer hat Dr. Hawkins Schiff vermint: Euch bleiben nur zwei Minuten zur Entschärfung der Bombe.



Immer der Zapfsäule nach: Mit seinem Jetpack schwebt Max über radioaktive Flüssigkeit – tankt Ihr nicht rechtzeitig nach, sterbt Ihr den grünen Tod.

***Über mangelnden Erfolg** kann sich "MDK 2"-Entwickler Bioware nicht beklagen. So waren die Kanadier an der Her-*

STAR WARS

*stellung des AD&D-RPGs "Baldur's Gate" beteiligt, das vor gut zwei Jahren für ein Revival der totgesagten PC-Rollenspiele sorgte. Ein für Videospieler interessanter Deal ist Bioware vor kurzem gelungen: In Zusammenarbeit mit LucasArts wird gerade an einem "Star Wars"-Rollenspiel gewerkelt, dass 2002 auch für Next-Generation-Konsolen erscheinen soll.*

PS2

Max, Dr. Hawkins und Kurt sind zurück: Die drei Weltretter aus Shinys skurrilem Actiontitel "MDK" (PSone, 1997) gehen ihrem Treiben nun im Nachfolger mit dem bedrohlichen Untertitel "Armageddon" nach. Doch im Gegensatz zum Dreamcast-"MDK 2", das vor einem dreiviertel Jahr selbst Profizockern die Tränen in die Augen trieb, erleichtert Euch Entwickler Bioware auf der PS2 das Leben mit einem wählbaren Schwierigkeitsgrad.

Doch so 'Easy' ist Eure Aufgabe dennoch nicht: Die Außerirdischen haben es schon wieder auf den blauen Planeten abgesehen und Dr. Hawkins Laufbursche Kurt wird ein weiteres Mal auf eine lebensbedrohliche Mission geschickt. Auf einem gigantisch großen Alien-Schiff angekommen, erlernt Ihr die Handhabung des reich belegten Pads: Via Analogsticks lauft Ihr mit Kurt in Third-Person-Perspektive durch opulente Szenarien und verschafft Euch dank beweglicher Kamera Überblick. Kurts zweite Haut – ein multifunktionaler Latexanzug – hat's in sich. So entfaltet Ihr auf Knopfdruck einen Gleitschirm, um entlegene Winkel zu erreichen, feuert mit einer unendlich munitionierten MG-Prothese oder schaltet in einen Sniper-Modus. Den nahen Zoom nutzt Ihr nicht nur zum Ausschalten hässlicher Aliens und Selbstschusskanonen, das Abballern von Energiekugeln öffnet Tore und lässt temporäre Plattformen erscheinen.

Im Gegensatz zum ersten "MDK" wechselt beim Nachfolger von Level zu Level die Spielfigur und damit auch die Anforderung an Euch. Während Ihr mit dem vierarmigen Cyber-Köter Max meist auf pure Feuerkraft baut, verlangt Kurts Einsatz gleichermaßen nach Geschick und Grips. Noch anstrengender für die grauen Zellen wird's in der Rolle des Dr. Hawkins – eines Wissenschaftlers von Einsteinschem Format. Wie in einem klassischen Adventure sammelt Ihr mit dem Doc allerlei gewöhnliche Gegenstände wie Klebeband, Fischglas und Bleirohre ein und nutzt sie am rechten Fleck oder bastelt Euch unverzichtbare Gegenstände wie Leiter, Raumanzug oder ein Anti-Alien-Gebläse.

Im Vergleich zur Dreamcast-Fassung hat sich an "MDK 2" weder in Handlung, Aussehen noch Komplexität was geändert: Die einfallsreiche Levelarchitektur beeindruckt durch ausladende Landschaften, die technisch einwandfrei inszeniert sind. Unterstützt wird das abgefahrene Ambiente durch ein oft treibenden Soundtrack, der Euch das Adrenalin in die Blutbahn schießen lässt. Das gilt übrigens auch für die anspruchsvollen Sprungpassagen und die knackig schweren Bossduelle am Ende jedes der zehn Level: Spärliche platzierte Speicherpunkte sorgen für schwitzende Hände und panische Todesangst. *sf*

**HART, ABER GERECHT.** **Trotz justierbarer Schwierigkeit gilt für die PS2-Variante von "MDK 2" dasselbe wie für die Dreamcast-Version: Wer beim Spielen Entspannung sucht, sollte Biowares Skurrilitätenkabinett tunlichst meiden. Zwar verfügt Ihr auf einfachster Stufe über reichlich Lebensenergie und die Feinde sind leichter zu knacken, harte Endgegner-Kämpfe, abstruse Rätsel und bösartige Jump'n'Run-Einlagen sorgen aber immer noch für graue Haare – besonders, weil sich an der sporadischen Verteilung der Speicherpunkte nichts geändert hat. Unerschrockene freuen sich aber über gigantische Level, komische Charaktere, tolle Optik und furzende Aliens; mit etwas Übung lässt sich selbst das reich belegte Pad handhaben. Wer den etwas anderen Geschicklichkeits- und Intelligenztest sucht, der ist bestens bedient.**

**Stephan Freundorfer**



| HERSTELLER | Interplay |
| --- | --- |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 85% |

Spielspaß **84%**







**Schön schwer: Brillant inszeniertes Actionspektakel mit anspruchsvollen Jump'n'Run- und Adventure-Einlagen.**



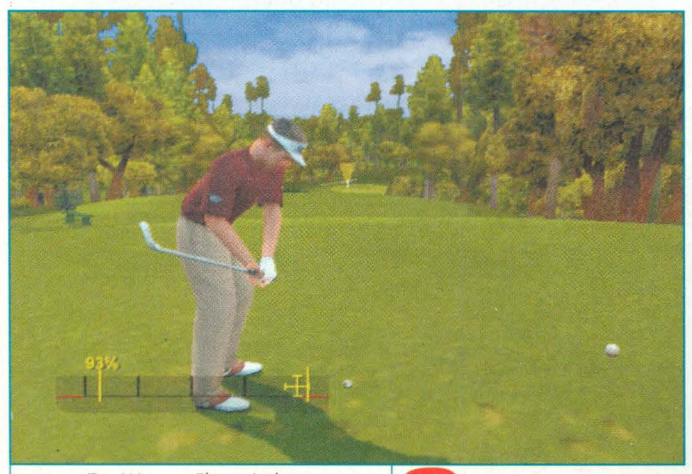

AB 16

Vielfalt ist Trumpf: Schwebt mit Kurt durch riesige Landschaften (oben) und besteht kleine Geschicklichkeitstests zwischen den Levels.

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 6/2000 mit 83% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.EASPORTS.COM)

# Tiger Woods PGA Tour 2001




Der Weg zur Flagge ist kurz: Bei Par-3-Löchern muss der erste Schlag sitzen, sonst hagelt es schnell Bogeys.



Im Sportspiel-Lineup von EA darf ein neuerliches Golf-Update nicht fehlen: Mit "Tiger Woods PGA Tour 2001" feiert der namensgebende Supergolfer seine Premiere auf der PS2. Wie gehabt tretet Ihr mit dem Tiger oder fünf anderen prominenten US-Spielern auf mehreren Kursen an. Den Sprung auf die Sony-Maschine haben diesmal nur drei bekannte Plätze geschafft. Neben dem Klassiker Pebble Beach haut Ihr Eure Bälle über die Bahnen von Poppy Hills und Spyglass Hill. Neben traditionellen Spielmodi wie 'Stroke' (die Schlagzahl entscheidet), 'Match' (Lochgewinn zählt) oder 'Skins' (Spiel um Geld) wagt Ihr Euch an ein komplettes Turnier über vier Runden oder eine ganze PGA-Tour. Neu ist eine Szenariovariante, in der Ihr 21 Situationen wie z.B. einen entscheidenden Putt am letzten Loch erfolgreich überstehen sollt.

Radikal umgedacht wurde bei der Steuerung: Das alte Klicksystem ist nicht mehr zu finden, sämtliche Schläge müssen mit den Analogsticks ausgeführt werden. Feinheiten wie Anschnitt und Spin des Balles legt Ihr mit den Richtungstasten fest. Auf dem Grün angekommen, könnt Ihr Euch vor dem Schlag die Unebenheiten in einer übersteigerten Darstellung zur eingehenden Analyse zeigen lassen. *us*

***KEINE FRAGE, "Tiger Woods" sieht auf der PS2 richtig gut aus: Endlich überzeugen die Sportler in schmucker Polygonform. Die Umgebung gefällt durch Details, die Kameraflüge sind angenehm flüssig. Die verschiedenen Spielmodi, insbesondere die fordernden Szenarien, sorgen zudem für reichlich Langzeitmotivation. Allerdings stören mich einige Macken, die eine höhere Wertung verhindern und das knuddlige "Swing Away Golf" als Sieger hervorgehen lassen: Schlappe drei Kurse sind im Vergleich zur Konkurrenz entschieden zu wenig. Zudem ist die reichlich gewöhnungsbedürftige Analogsteuerung zwar eine interessante Neuerung, aber durch den Verzicht auf Alternativen eher lästig: Habt Ihr zittrige Finger, gelingt so schnell kein wirklich guter Schlag.***

**Ulrich Steppberger**

| HERSTELLER | |
|---|---|
| Electronic Arts | |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 69% |
| SOUND | 55% |





*Spielspaß* 76%

Optisch ansprechende und komplexe Golfsimulation mit ungewohnter Steuerung und magerer Kurszahl.

AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 3/2001 mit 76% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: KONAMI OSAKA, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

# NBA 2night




Das hat gesessen: Je nach Absprungpunkt vollführt Ihr verschiedene Dunkings oder begnügt Euch mit einfachen Korblegern.



Wie EA und Midway lassen es sich auch die Japaner nicht nehmen, ihre Basketball-Serie auf der PS2 fortzuführen – und das Konami-typisch unter dem Logo des US-Senders ESPN.

Um mit einem der 2000er-NBA-Teams auf's Parkett zu laufen, stehen Euch drei Modi zur Wahl: Entweder testet Ihr im Freundschaftspiel die Stärke Eurer Gegner, durchlebt eine ganze Saison oder geht sofort in die Playoffs. Während des Ligabetriebs dürfen Spieler nach Herzenslust ge- und verkauft werden; bei Bedarf bestimmt Ihr für die Playoffs eine Transfer-Deadline. Wer zudem Aussehen und Leistungsniveau der Dunk-Profis manipulieren will, kann dies im umfangreichen Editor tun. Hier verändert Ihr die Basketballer bis ins kleinste Detail oder erschafft komplett neue Talente. Restriktionen gibt es keine, mögliche Kreationen reichen vom übermächtigen Superstar bis zur fettleibigen Nullnummer.

Habt Ihr alles für die Hallen-Action vorbereitet, steht Euch auf dem Parkett eine Vielzahl Manöver zur Wahl: Blocken, verschiedene Steals oder Fouls, simple Korbleger oder krachende Dunkings sind ohne große Umstände auszuführen. Dank Icon-Passing initiiert Ihr schnelle Überraschungsmanöver, mit angetäuschten Würfen trickst Ihr die Gegner aus. Zudem dürft Ihr im Spiel die Taktik ändern, um akkurat auf die Strategie des Konkurrenten zu reagieren. Mit zwei Multitaps dunkt Ihr mit bis zu sieben Freunden. *sb*

***ABGESPECKT: Konami hat seinen NBA-Stars auf der PS2 eine kleine Schlankheitskur verpasst. Der 3-Punkte-Wettbewerb der PSone- und N64-Vorgänger wurde komplett weggelassen – so bleiben Euch nur noch die üblichen Allerwelts-Modi. Auch bei der Optik wurde gespart, beim Detailreichtum bleibt der Konami-Titel weit hinter der EA-Konkurrenz zurück. Dafür ruckelt die "ESPN NBA 2night"-Optik nicht und der Spielablauf geht etwas zügiger vonstatten – auch ohne Turbo-Button. Zudem werden viele verschiedene Strategien geboten, um dem Gegner gehörig einzuheizen. Zwar hat "ESPN NBA 2night" auch bei der Künstlichen Intelligenz die Nase vorn, dennoch bietet "NBA Live 2001" erheblich bessere Atmosphäre und (dank Modivielfalt) mehr Motivation.***

**Stephan Freundorfer**

| HERSTELLER | |
|---|---|
| Konami | |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 120 Mark |
| GRAFIK | 69% |
| SOUND | 68% |







*Spielspaß* 70%

Basketball mit gelungener Handhabung und witzigem Editor, aber Modi-Armut und niedrigem Detailgrad.

AB 12

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger wurde mit 71% bewertet (MAN!AC 8/2000).

ENTWICKLER: BERKELEY SYSTEMS, USA (WWW.TAKE2.DE)

# You don´t know Jack

**Kleine Gemeinheiten**

*ziehen sich durch den gesamten Verlauf einer Runde "Jack": Trödelt ein Mitspieler, wird er schon mal von Quizmaster Kuki unsanft zur Eile angetrieben oder bekommt kurzerhand einen wenig schmeichelhaften Spitznamen verpasst. Wer allerdings zu flott ist, bekommt auch eins auf den Deckel: Voreilige Buzzer-Drücker haben kaum eine Chance, die abgewürgte Frage noch korrekt zu beantworten (Ihr werdet schon sehen, warum...).*



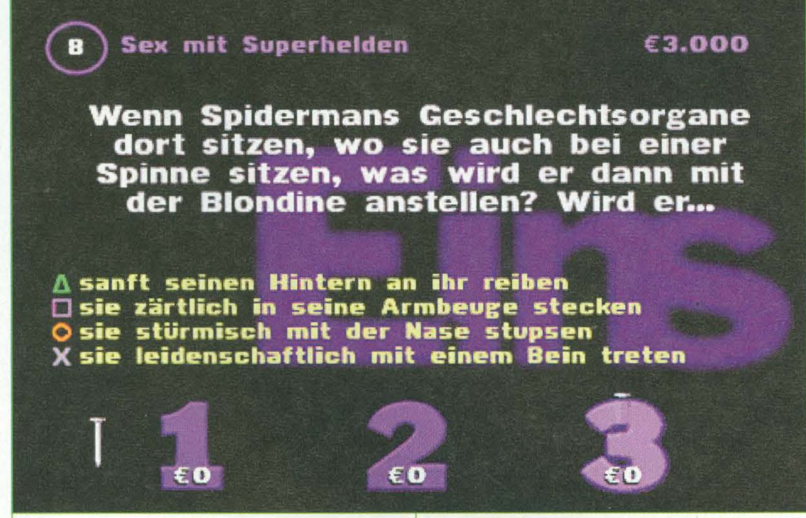
Wer zu früh kommt, den bestraft der Quizmaster: Viel Glück beim blinden Raten.



Bevor Fernsehdeutschland von mehr oder weniger originellen Quizshows überrollt wurde, beschäftigte sich bereits auf dem PC eine verschworene Gemeinde mit einem kultigen Ratespiel: "You don't know Jack" brachte es auf insgesamt drei Episoden und ist nun – dank einer PSone-Umsetzung – endlich auch für Konsolenbesitzer verfügbar.

Die respektlose Quizshow gibt sich optisch nüchtern und zweckmäßig, schöpft aber bei Fragenauswahl und akustischer Umsetzung aus dem Vollen: Die rund 500 Kategorien lassen bereits beim Lesen ihrer Titel einiges ahnen – "Wenn Geschlechtsteile im Doppelpack kommen" oder "Unser Körper & besonders eklige Sexfilme" findet man bei Günther Jauch sicher genauso wenig wie "Zu Gast bei Häuptling Roter Stengel" und "Wenn alte Gallier alte Gallier essen". Das hört sich abgedreht an (und ist es auch), hinter den absurden Themengebieten verbergen sich allerdings durchaus anspruchsvolle Fragen, die Euer Allgemeinwissen kräftig herausfordern: Seid Ihr bei einer Antwort auf dem Holzweg, ist Euch der bissige Spot des abgedrehten Moderators Kuki sicher.

Bis zu drei Spieler nehmen an einem Durchgang à sieben bzw. 21 Fragen teil. Besitzt Ihr kein Multitap, teilen sich kurzerhand zwei Rater ein Pad. Meistens läuft eine Runde nach folgendem Schema ab: Habt Ihr die Kategorie gewählt, liest Kuki die Frage und vier mögliche Antworten vor. Wer als erstes den 'Buzzer' drückt, darf tippen und hoffentlich das Preisgeld einkassieren, ansonsten sind die anderen wieder dran. Alternativ setzt Ihr Euren Nagel ein: Damit zwingt Ihr einen Kontrahenten zur Antwort – liegt der allerdings richtig, wird Euch dessen Gewinnsumme kurzerhand abgezogen. Für Auflockerung sorgen gelegentliche Sonder-Raterunden: Beim 'Flotten Dreier' müsst Ihr reaktionsschnell sein und zu einem festen Begriff den richtigen Gegenpart aus drei möglichen Varianten zuordnen, die sporadisch aufblinken. 'Sekt oder Selters' wiederum ist eine Solorunde, in der sieben Dinge zu einer von zwei Eigenschaften zugeteilt werden – ist Petting nun eine Sexualpraktik oder gehört's zum Fußball? Am Ende jedes Durchgangs ist noch die dem 'Flotten Dreier' ähnliche 'Jack Attack' zu bestehen, bevor der Sieger gekrönt wird. *us*



Da schaut Spieler 3 verdutzt: Kollege 2 hat ihn kurzerhand zu dieser pikanten Frage 'genagelt' und zwingt ihn damit zu einer Antwort.

Abschluss jeder Runde ist die 'Jack Attack': Wer den Ablauf nicht kennt, dem wird vorher mit einer kurzen Erklärung geholfen.

**MILLIONÄRE LANGWEILEN:** Wer das wahre Quiz-Erlebnis sucht, für den ist "You don't know Jack" Pflicht. Lasst Euch von der schmucklosen Grafik nicht täuschen: Dahinter verbirgt sich ein ausgefeiltes und gnadenlos witziges Ratespiel, das mit urkomischen Ansagen eines fantastisch aufgelegten Sprechers nur so vollgestopft ist – allerdings solltet Ihr schon einen Sinn für schlüpfrige Zoten und fiese Kalauer haben, sonst seid Ihr fehl am Platz. Der Spielablauf ist geradlinig und lässt Euch genug Konzentration für die überraschend kniffligen Fragen, die Geschicklichkeitsraterunden zwischendurch sorgen für Auflockerung. Wermutstropfen gibt es nur wenige, aber die wiegen leider schwer: Alleine macht's auf Dauer wenig Spaß, außerdem sind die 500 Fragen zwangsläufig schnell aufgebraucht.


Ulrich Steppberger

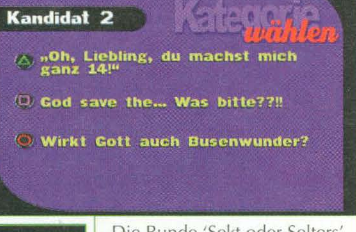



| HERSTELLER | Take 2 |
|---|---|
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | ?? Mark |
| GRAFIK | 21% |
| SOUND | 92% |
| Spielspaß | 81% |
| ACTION | |
| STRATEGIE | |
| PRÄSENTATION | |
| MULTIPLAYER | |

Schlicht, aber genial: Famoses, ausgesprochen witziges Quizspiel. Leider mit relativ wenig Fragen.

AB 12



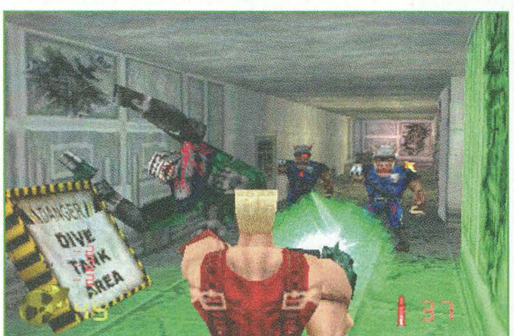



Die Runde 'Sekt oder Selters' (links) bleibt ebenso einem einzigen Spieler vorbehalten wie die Rubrikauswahl

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

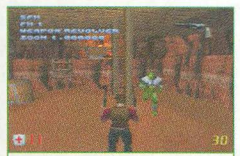
ENTWICKLER: N-SPACE, USA (WWW.N-SPACE.COM)

# Duke Nukem: Land of the Babes


Keulung extrem: Mit Schweine-Söldnern und Affen-Mutanten macht der Duke kurzen Prozess.

Der Duke ist zurück! Während PC-Zocker immer noch sehnsüchtig auf eine Fortsetzung des indizierten Ego-Shooters warten, stattet der muskulöse Pixel-Proll ein weiteres Mal der Konsolen-Welt seinen Besuch ab – in der Rolle eines Action-Adventure-Heldens.
Wer den Duke kennt, weiß, was dieser liebt: Dicke Wummen & wohlproportionierte Tussis. Doch bei letzteren gibt es in ferner Zukunft ein ernstes Problem: Eine Bande schweinsgesichtiger Aliens macht sich auf der Erde breit, eliminiert den busenlosen Teil der Bevölkerung und degradiert die Frauen zu willenlosen Sex-Sklavinnen. Nur eine kleine Gruppe leichtbekleideter Amazonen leistet den Invasoren erbitterten Widerstand. Doch als die Lage immer aussichtsloser wird, bleibt den kampfstarken Mädels nur noch eine Hoffnung: Duke. In all seiner Männlichkeit gefordert, eilt der obercoole Macho dem schwachen Geschlecht natürlich sogleich zur Hilfe. So viel zur hanebüchenen Hintergrundgeschichte von "Duke Nukem: Land of the Babes".
Im Gegensatz zur gewagten Story hält sich das Spiel eng an die bekannten Versatzstücke des Action-Adventure-Genres. Während Duke die Kamera über die Schulter blickt, erforscht Ihr eine Vielzahl weitläufiger Polygon-Levels, löst Rätsel und liefert Euch Feuergefechte mit Spinnenwesen oder Ratten- und Gorilla-Mutanten. Wahlweise mittels Auto-Aim-Funktion oder aus der Egoperspektive nietet Ihr das Pack mit Pistole, Schrotflinte und Lasergewehr um, gerettete Babes spenden ihrer Ikone kostbare Lebensenergie. Bei seinem Bewegungsrepertoire hat der Billig-Arnie ordentlich von Lara Croft abgeschaut: Elegant springt und hangelt Duke über gähnende Abgründe, zieht sich an Felskanten hoch oder schwimmt behände durch eisige Wasserbassins. Dabei werdet Ihr stets von der Leiterin der Frauenbewegung per Funk über die nächsten Aufgaben informiert. In jedem Level sind mehrere Rücksetzpunkte verteilt, speichern dürft Ihr nur nach dem erfolgreichen Abschluss einer Mission. *cg*

***Nach seinen** Karriereanfängen als Computerspielheld mauserte sich der Duke immer mehr zum Konsolen-Rambo: Mittlerweile bringt es der Frauenschwarm auf einen indizierten Saturn-Shooter, drei PSone-Abenteuer sowie zwei Ballerorgien fürs N64, wobei das "Duke Nukem: Zero Hour"-Modul den spielerischen Höhepunkt markiert.*


Tolle Third-Person-Action auf N64: "Duke Nukem: Zero Hour" kassierte 85% Spielspaß.


Starke Arme, starker Kerl: Hangelpartien, Schwimmeinlagen und Hüpfpassagen bringen Abwechslung in den Balleralltag.

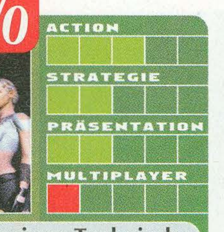
**LANGSAM WIRD'S LANGWEILIG: Konnte der Duke wegen seines konsequenten (aber ironischen) Macho-Gehabes vor Jahren noch als der etwas andere Action-Held Punkte sammeln, ringt er mir heute nicht mal mehr ein müdes Lächeln ab. Auch spielerisch ist "Land of the Babes" nicht mehr zeitgemäß: Öde Schießereien mit strohdummen Polygon-Aliens, gepaart mit schwammiger Steuerung und ungenauer Kollisionsabfrage lassen Dukes drittes PSone-Abenteuer irgendwo im Action-Adventure-Niemandsland versacken. Am übelsten ist mir allerdings die Optik aufgestoßen: Zwar gaben sich die Programmierer redlich Mühe, den Laborkomplexen mit abwechslungsreichen Texturen und teils ansprechenden Lichteffekten die Sterilität zu nehmen, der Preis dafür wird aber mit Kopfschmerz-förderndem Geruckel bezahlt. Nur für die ganz harten Fans!**


**Colin Gäbel**



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Take 2 |
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 90 Mark |
| GRAFIK | 62% |
| SOUND | 57% |

Spielspaß **55%**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Trauriger Tiefpunkt einer Videospielkarriere: Technisch wie spielerisch plumpes Action-Adventure mit dem Duke.**



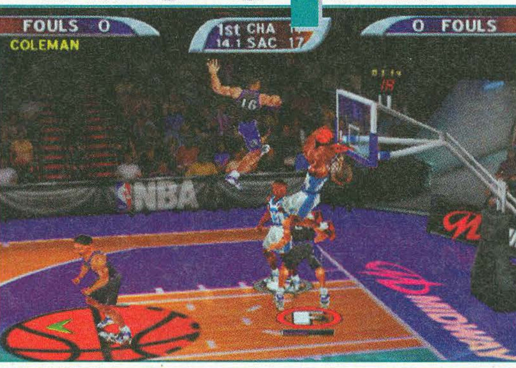

King Kong und die weiße Frau: Das Sniper-Rifle ermöglicht exakte Kopftreffer – gleich spritzt das Gorilla-Hirn.

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 12/2000 mit 55% Spielspaß bewertet.

**ENTWICKLER:** Midway, USA (www.midway.com)

# NBA Hoopz

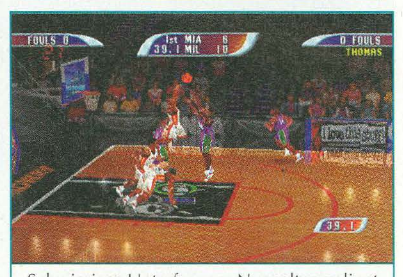



Wenn Ihr 'On Fire' seid, bleibt die CPU-Konkurrenz – trotz übermenschlicher Sprungkraft – chancenlos (links Dreamcast, oben PS2).

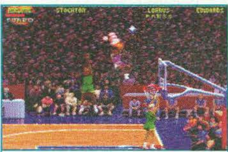



Besonders schnelle Spielzüge und spektakuläre Slam Dunks werden mit einem Replay belohnt (Dreamcast)




Schwieriges Unterfangen: Nur selten gelingt es Euch, den fähigen CPU-Spielern den Ball aus den Händen zu reißen (PSone).

***Das erste Action-Basketball*** **von Midway spielte man 1993 noch in der Arcade. 1994 erschien der Titel für Mega Drive und Super Nintendo, später auch für MegaCD und Game Boy. Midway setzte seitdem etliche Nachfolger für den Hausgebrauch um.**



"NBA Jam" auf dem SNES beinhaltete als eines der ersten Spiele FMV-Sequenzen.

Nach knapp einem Jahr heißt es wieder Showtime: Midway haucht dem "NBA Jam"-Prinzip auf gleich drei Systemen neues Leben ein. Statt 'Zwei gegen Zwei' geht Ihr diesmal allerdings mit drei NBA-Profis je Team an den Start. So übernehmt Ihr die Rolle des 'Forward', 'Center' und 'Defense' – wen Ihr für diese Rollen aus den originalen Mannschaften wählt, bleibt Euch überlassen.

Wie gehabt benötigt Ihr im Angriff nur je eine Taste zum Werfen und Passen, der obligatorische Turbo darf ebenfalls nicht fehlen. In Kombination mit dem 'Hoopz'-Button erhebt Ihr Euch in die Lüfte und lasst den Ball in den Korb krachen. Mit dem richtigen Timing zieht Ihr Double-Dunkings mit Euren Team-Kollegen auf, wodurch gleich doppelt so viele Zähler auf Euer Konto gutgeschrieben werden. Hat einer Eurer Profis mehr als zweimal ohne Gegentreffer gepunktet, ist er nach dem dritten Dunk 'On Fire'; schafft Ihr gar drei Alley-oops hintereinander, ist das gesamte Team mit Super-Energie aufgeladen: Eure langen Jungs treffen nun auch aus ungünstigen Positionen, verfügen über unbegrenzten Turbo und besseres Durchsetzungsvermögen – so ist der entscheidende Führungstreffer schnell erzielt. Doch die KI-Gegner lassen sich, wie in den Vorgängern, nicht lumpen: Habt Ihr Euch gerade ein kleines Polster geschaffen, kontert die CPU mit reihenweise 3-Punkte-Würfen und heftigen Steals. So müsst Ihr im wahrsten Sinne des Wortes ständig 'am Ball bleiben', um den Sieg doch noch davon zu tragen.

Die Standard-Spielmodi sind in allen drei Versionen enthalten: Einzelnes Match, ein Turnier nach K.O.–System und eine komplette Saison stehen zur Wahl. Zudem dürft Ihr in einem umfangreichen Editor Dribbel-Künstler transferieren und deren Attribute nach eigenen Vorstellungen verändern – sogar 'Big-Head' oder permanenten Turbo dürft Ihr einstellen. Auf dem Dreamcast und der PS2 vergnügt Ihr Euch zudem in zahlreichen Minispielen: 'Around the World', 21- oder 3-Punkte-Wettbewerbe sorgen für Abwechslung. Bei den meisten Austragungen zählt Eure Reaktion: Auf einem zweigeteilten T-Meter müsst Ihr den Ball möglichst in der Mitte platzieren, um einen Punkt zu erzielen. Ein enges Zeitlimit kommt erschwerend hinzu. Alle Modi sind auf den Sony-Konsolen via Multitap mit bis zu fünf Leuten spielbar, vor Eurem Dreamcast nehmen maximal vier Spieler Platz. *sb*



**DURCHWACHSEN: Midway liefert auf dem Dreamcast die grafisch beste Version seines Action-Basketballs ab. Die Athleten bewegen sich flüssig über's Parkett und die detailarmen Texturen stören durch eine weichere Optik weniger als in der PS2-Fassung. Auf Sonys 128-Bitter sind die Polygone nur unzureichend zusammengebastelt, an allen Ecken und Enden kommt es zu Clippings. Die PSone-Variante bildet mit pixeliger und ruckliger Grafik das traurige Schlusslicht. Zudem bekommt Ihr hier nur das halbe Vergnügen geboten, da sämtliche Minispiele komplett wegfallen. Abgesehen davon richtet Midway auf allen drei Systemen seine gewohnte Basketball-Kost an: Erst punktet Ihr, ein paar Sekunden später die CPU, dann wieder Ihr usw. – nur selten gelingt Euch in der Hektik ein Steal. Ein echtes Absetzen von der CPU-Konkurrenz ist aufgrund der harten KI nur selten möglich, taktisches Vorgehen könnt Ihr sowieso vergessen. An den übertriebenen Dunkings habt Ihr Euch nach einer Weile satt gesehen – trotz Team-Moves und 'On Fire'-Action. So ist "NBA Hoopz" hauptsächlich für Basketball-Abende in geselliger Runde und actionverliebte Sportspieler geeignet.**

**Stephan Freundorfer**



**Spielspaß 59%**

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 50% SOUND: 59%

**Schlechteste Version des Trios: Grobpixelige Ruckel-Grafik und Modi-Armut hinterlassen einen faden Geschmack.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Spielspaß 68%**

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 59%

**Nette Modi sorgen für Kurzweil – für anspruchsvolle Sportspieler auf Dauer zu unspektakulär und eintönig.**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



**Spielspaß 63%**

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 58% SOUND: 59%

**Heftiges Clipping und dürftige Optik trüben die Laune – ansonsten mit der Dreamcast-Version identisch.**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER







In den Minispielen vergnügt Ihr Euch entweder solo, gegen die CPU oder mit bis zu fünf (PS2, rechts) bzw. drei (Dreamcast, links) Freunden.

**ANDERE VERSIONEN**

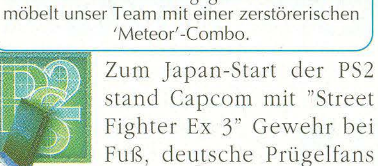
Der Vorgänger "NBA Showtime" wurde in MAN!AC 2/2000 (Dreamcast, 66%) bzw. 5/2000 (PSone 68%) getestet.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom.com)

# Street Fighter EX 3


Galaktisch: Zwischengegner Garudo vermöbelt unser Team mit einer zerstörerischen 'Meteor'-Combo.

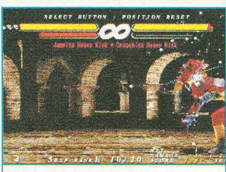

Mann gegen Monster. Besiegt Ken den grünhäutigen Blanka, so steht dieser ihm danach zur Seite.



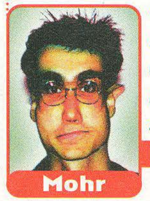
Zum Japan-Start der PS2 stand Capcom mit "Street Fighter Ex 3" Gewehr bei Fuß, deutsche Prügelfans mussten sich erheblich länger gedulden. Dafür hat man die PAL-Version etwas aufgemotzt und das Hauptmanko des Imports beseitigt: Die endlosen Ruckelanfälle bei mehreren Gegnern wurden zum großen Teil behoben, das Geschehen gerät nur noc selten ins Stocken. Ansonsten bleibt die bewährte "EX"-Mechanik erhalten: Eure Charaktere prügeln sich immer noch auf einer geraden Linie, die 3D-Optik dient nur kosmetischen Zwecken.

Neue Helden gibt's nicht, dafür arbeiten Skullomania, Ryu, Ken & Co. diesmal im Team: Zwar beginnt Ihr den Arcade-Modus allein, nach jedem Match könnt Ihr den Besiegten aber in Eure Kämpferriege aufnehmen. Fortan prügelt Ihr entweder als Tag-Team (und wechselt per Knopfdruck zwischen den Charakteren), oder stellt Euch besonders starken Gegnern mit bis zu zwei Verbündeten gleichzeitig entgegen. Insgesamt lassen sich 24 Charaktere anwählen, neun davon müsst Ihr freizocken. Außerdem können Spieler mit Trainer-Ambitionen Ihren eigenen Martial-Arts-Meister heranzüchten: Im 'Character Edit' erfüllt Ihr Aufgaben wie 'Triff dreimal hintereinander' oder 'Super Move, Sprungkick plus Super-Combo'. Für jede geschaffte Aktion gibt's Erfahrungspunkte, die Ihr in Special-Moves investiert. Den so aufgebauten Recken schickt Ihr dann ins Feld und wählt dabei zwischen 'Original'-Modus oder 'Dramatic Battle'. Mehrspieler-Freunde prügeln in 'Tag'- oder 'Team'-Battle, bis zu vier Freunde dürfen sich dank Multitap-Unterstützung vor der Konsole tummeln. *dm*





Wählt Euren Lieblingskämpfer (oben) oder trainiert das neue 'Talent Ace' (unten)

**NICHTS NEUES AUF DER PS2: *Capcom setzt wie immer auf Bewährtes, leider ist dabei die technische Verpackung nicht besonders gelungen: Zwar gestaltet sich die Optik von "EX 3" recht ansehnlich, dafür beschneiden große PAL-Balken das Bild, die nervigen Slowdowns wurden auch nicht gänzlich ausgemerzt. Die Spielgeschwindigkeit ist zudem sehr niedrig, was den Kämpfen viel Dynamik nimmt. Trotzdem werden knallharte Street Fighter mit dem neuesten Ableger glücklich, zumal 'Character Edit'-Modus sowie Bonus-Medaillen und Mehrspieler-Gefechte auf lange Sicht motivieren. Vor allem die Möglichkeit, zu dritt gleichzeitig gegen seine Lieblingsfeinde anzutreten, bringt kurzweiligen Spaß. Gegen die 2D-Konkurrenz auf dem Dreamcast kommt "EX 3" aber nicht an.***







ANDERE VERSIONEN
Das letzte 3D-Street Fighter ("Street Fighter EX 2 Plus") auf der PSone wurde in MAN!AC 8/2000 getestet.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.com)

# Army Men: Lock'n'Load



Kriegspielen wie die Profis: Die spannenden Feuergefechte wecken Erinnerungen an Hollywood-Epen wie "Soldat James Ryan".

***DAS SCHÖNE AN DEN "ARMY MEN"-SPIELEN** ist, dass man moralisch so wunderbar unbedenklich Krieg spielen kann. Da macht auch "Lock'n'-Load" keine Ausnahme. Schritt für Schritt kämpft Ihr Euch mit durch feindliches Terrain, die Querschläger pfeifen Eurem Grünling um die Ohren und der gezielte Treffer in den Plastikschädel des Gegners zaubert einem ein breites Grinsen aufs Gesicht. Trotz der Spielzeugthematik ist "Lock 'n'Load" ein taktisch anspruchsvoller Action-Titel mit hohem Schwierigkeitsgrad und reichlich Abwechslung. Leider bleibt sich 3DO technisch treu – die ruckelige Grafik macht den guten spielerischen Ansatz mit groben wie hässlichen Texturen zunichte. Schade, denn im Gegensatz zu "Thunder Jetz" macht die neue "Army Men"-Episode eigentlich Spaß.*



Colin Gäbel

Alle Jahre wieder: Eine Redewendung, die auf 3DOs Plastik-Söldner im Vergleich zu anderen Endlosspieleserien eigentlich nicht zutrifft: Denn während uns neue Lara-Abenteuer oder EA-Sports-Updates nur einmal in zwölf Monaten ins Haus stehen, ziehen die Kunststoffsoldaten alle paar Wochen in den virtuellen Krieg.

In der "Lock'n'Load"-Episode steht der direkte Kampf Mann gegen Mann im Vordergrund. Nach der Grundausbildung im MG-, Granaten und Mörsergebrauch findet Ihr Euch auf Seiten der grünen Partei im Krisengebiet wieder. In der dritten Person steuert Ihr Euren Helden durch Straßenzüge und Katakomben. Stürmt Euch ein Feind entgegen, schießt Euer Männchen auf Knopfdruck grob in die angepeilte Richtung, exakte Treffer werden gelandet, indem Ihr im Fadenkreuz-Modus punktgenau empfindliche Zonen anvisiert. Dabei ist taktisches Vorgehen gefragt: Mit einem Hechtsprung sucht Ihr im Kugelhagel Deckung hinter Kisten und Felsbrocken oder hebt mit einem gezielten Raketenschuss MG-Nester aus. Die Missionsziele variieren von einfachen Anschlägen über knifflige Infiltrations- bis zu hektischen Eskortierungseinsätzen. Kurze Panzer- oder Motorradfahrten sorgen für zusätzliche Abwechslung. *cg*

| HERSTELLER | SYSTEM | ZIRKA-PREIS | GRAFIK | SOUND |
|---|---|---|---|---|
| 3DO | PSone | 90 Mark | 47% | 62% |

**Spielspaß 66%**

"Army Men", die hundertste: Taktisch interessante Feuergefechte verlieren durch miese Optik an Reiz.



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.com)

# WDL War Jetz



Bei den meisten Gegnern reicht ein Treffer aus der Standard-Wumme – die Spezial-Waffen könnt Ihr Euch getrost aufsparen.

***AUCH DIE VIELFÄLTIGEN** Missionsziele der Pilotenschlacht können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es bei "WDL Thunder Jetz" in jedem Level nur um stupides Ballern geht. Das wäre im Grunde ja nicht weiter verwerflich, wenn nicht die miese Technik der Actionorgie einen Strich durch die Rechnung machen würde: Vernebelte Sicht und Ruckeloptik verleiden selbst dem anspruchslosesten Ballerfreak schnell die Lust an einer Karriere in der 'World Destruction League'. Vor allem im Zweispieler-Splitscreen wird der rasante Luftkampf zur unübersichtlichen Geduldsprobe. Bleibt nur zu hoffen, dass uns 3DO mit weiteren WDL-Episoden verschont, was in Anbetracht der schier endlosen "Army Men"-Einsätze aber wohl nur ein frommer Wunsch ist.*



Colin Gäbel

Letzten Monat kamen die Panzerfahrer zum Zug, diesmal kämpfen Flugzeug-Freaks in der 'World Destruction League' um die Tabellenspitze. Neues Terrain, altes Konzept: In 3DOs Ballerspektakel "WDL Thunder Jetz" übernehmt Ihr die Rolle eines unerschrockenen Kampfpiloten, der sich in zahlreichen Arenen mit der internationalen Bomber-Konkurrenz misst. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Aus der Third-Person-Sicht steuert Ihr einen schwer bewaffneten Hightech-Jet frei durch die Polygon-Welten und zerballert von Häusern, Brücken und Geschütztürmen bis zu feindlichen Flugzeugen alles, was Euch vors Visier gerät. Dabei unterscheidet Euer Düsen-Vehikel zwischen zwei Waffensystemen, den Luft- und den Boden-Geschützen. Während sich erstere vor allem bei Duellen gegen böse Aeronauten und schwache Panzer empfehlen, legt Ihr mit einem Bombenteppich binnen Sekunden ganze Fabrikkomplexe in Schutt und Asche. Für jedes System gibt es zudem Extrawaffen wie Laserkanone, zielsuchende Raketen oder Napalmsprengkörper, die Ihr meist aus den rauchenden Trümmern zerstörter Gebäude rettet. Litt "WDL Thundertanks" am eintönigen Spielverlauf, wurden die Missionsziele bei der Luftschlacht facettenreicher gestaltet: So erwarten Euch Arenaduelle, Eskortierungsflüge, Bombardierungseinsätze oder der Klau einer Superbombe aus dem gegnerischen Hauptquartier. *cg*

| HERSTELLER | SYSTEM | ZIRKA-PREIS | GRAFIK | SOUND |
|---|---|---|---|---|
| 3DO | PSone | 90 Mark | 48% | 58% |

**Spielspaß 51%**

In bester 3DO-Tradition: Schnell ermüdende Flugzeug-Action im optisch schäbigen Gewand.





ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Terra Glyph, USA (www.tgistudio.com)

# Scooby Doo



Keine Gnade: Mit "Scooby Doo – Classic Creep Capers" kommt der Hanna-Barbera-Zeichentrick-Veteran wieder mal zu einem Videospielauftritt.

In klassischer Adventure-Manier versucht Ihr als Feigling Shaggy zusammen mit dem namensgebenden Cartoon-Kläffer in drei Levels mysteriöse Spukfälle aufzuklären. Mal ergründet Ihr das Geheimnis einer wandelnden Rüstung, ein anderes Mal begebt Ihr Euch auf Geisterjagd. Der Spielverlauf bleibt dabei immer gleich: In vorgerenderten Räumen sucht Ihr nach Gegenständen und Hinweisen und weicht Fledermäusen oder Wachmännern aus. Ein Knopf dient zum Benutzen von Items, ein weiterer ruft das Inventarmenü auf. Verworrene Rätsel und die völlig verbockte Steuerung nerven reife Semester, die angepeilte Kinder-Zielgruppe kann mit dem komplett englischen Modul sowieso nichts anfangen. *cg*

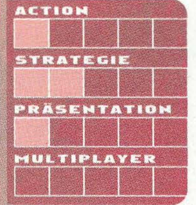


Toll: Statt Lebensenergie kosten Euch Feindberührungen Nerven, die Ihr mit Scooby-Keksen wieder stärkt.

HERSTELLER THQ
SYSTEM Nintendo 64
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 48% SOUND 53%

Spielspaß **31%**

**Hundsmiserables Simpel-Adventure mit wirren Rätseln und nervtötend übler Steuerung**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Crimson, England (www.vie.co.uk)

# European Super League

Was es auf Sony-Konsolen und im TV im Überfluss gibt, ist auf dem Dreamcast Mangelware: Guter Fußball. Daran ändert auch "European Super League" nichts, in dem Ihr die Kontrolle über gerade mal 16 europäische Spitzenclubs übernehmen dürft. Die scheucht Ihr durch Training, Freundschaftsspiel oder eine imaginäre 'Europäische Superliga', bei Bedarf bastelt Ihr Euch ein eigenes Turnier oder Ligensystem. Nach spartanischen Taktikeinstellungen geht's in solider Optik auf den Rasen. Mit kurzem und langem Pass, Flanke sowie Schuss traktiert Ihr das Leder, durch Button-Kombos kitzelt Ihr Tricks wie Antäuschen oder 360°-Drehung aus den Kickern. Die Rasenaction steuert sich ordentlich, bietet aber keine Finessen und langweilt schnell. *sf*



Je drei Einstellungen gibt's für Kamerahöhe und -entfernung, dynamischer wird das Getrete dadurch nicht.

HERSTELLER Virgin
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 64% SOUND 61%

Spielspaß **53%**

**Eher Regional- als Champions-Liga: Fader Kick mit viel zu wenig Teams, Modi und Taktikoptionen.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PSone-Umsetzung wird in der nächsten MAN!AC getestet.

ENTWICKLER: Adrenalin Entertainment, USA (www.ubisoft.de)

# Bedrock Bowling



Vorsicht Erwachsene: Southpeaks Kegel-Raser mit Hanna-Barbera-Lizenz ist ausgewiesenermaßen ein Spiel für die ganz Kleinen. Dass selbst die unterfordert werden und sich nach einer halben Stunde wieder ihrer Playmobil-Burg zuwenden, liegt an drögem Design und steinzeitlicher Programmierung. Doch von vorne: Als eine von fünf Feuerstein-Figuren besteigt Ihr eine steinerne Suppenschüssel, mit der Ihr ein Dutzend Kurse bergab schlittert. Die Strecken werden im Spiel nicht umsonst Bowling-Bahnen genannt: Insgesamt zehn Pins dürft Ihr auf dem Weg zum Ziel umfahren, zudem lassen sich Edelsteine und Dodos einsammeln. Habt Ihr im ersten Abschnitt alle drei Urzeitvögel erwischt, dürft Ihr noch ein Weilchen weiterdüsen, ansonsten ist zur Halbzeit Schluss. Nach jeder Runde werden die Punkte aufsummiert, die Endabrechnung hinterlasst Ihr der Nachwelt auf Memory Card. Dies ist auch der einzige Motivationsfaktor des vorsintflutlichen Desasters, zudem ploppt die Mager-Grafik wie Michael Schanze und die Steuerung könnte nicht primitiver sein. *sf*



Achtung Dinowechsel: Sporadisch auftretendes Steinzeit-Getier bremst Eure Fahrt.

HERSTELLER Ubi Soft
SYSTEM PSone
ZIRKA-PREIS 60 Mark
GRAFIK 27% SOUND 41%

Spielspaß **14%**

**Yabba-Dabba-Buh: Kindergarten-kompatibler Geschicklichkeitstest mit steinalter Optik.**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Konami Nagoya, Japan (www.konami-europe.com)

# Fisherman´s Bait 3



Während die Dreamcast-Angelrute gemächlich vor sich hinstaubt, dürfen PSone-Spieler zum dritten Mal in einem guten Jahr die Köder auswerfen.

Wie die Vorgänger ist das professionell präsentierte "Fisherman's Bait 3" eher actionorientiert: Im Wettbewerb zieht Ihr in der Rolle eines Profi-Anglers gegen einen menschlichen oder CPU-Gegner die Kiemenatmer aus dem Wasser – mal ist das Gewicht der Beute entscheidend, mal müssen bestimmte Arten oder Stückzahlen gefangen werden. Habt Ihr die Leine ausgeworfen, zappelt Ihr mit einem von 20 Ködern im Nass umher, holt langsam die Nylonschnur ein und hofft, dass ein dickes Ding anbeißt. Ist das geschehen, wird über virtuelles Drehen der Spule sowie Hin- und Herzerren der Angel das Tier an Land geholt. Ist Euch die sportliche Variante zu stressig, so erholt Ihr Euch beim 'Free Fishing' an acht amerikanischen Seen mit unzähligen Fischgründen. An Eurem Anglerlatein arbeitet Ihr zudem im 'World Monster'-Modus, der Euch auf der Jagd nach seltenem Getier um die Welt führt. *sf*

Konkurrenz belebt: Während Ihr Eure Beute schon am Haken habt, fischt der KI-Gegner noch im Trüben.

HERSTELLER Konami
SYSTEM PSone
ZIRKA-PREIS 90 Mark
GRAFIK 53% SOUND 62%

Spielspaß **69%**

**So macht Angeln Spaß: Flotte Simulation mit reichlich Szenarien und Fischen, aber magerer Grafik.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 6/2000 mit 69% Spielspaß getestet.

# SUCHE

## SEGA

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele und Konsolen für Sega Mega Drive, Mega-CD, Saturn, Dreamcast, Game Gear und Super Nintendo. Kaufe auch große Sammlungen. Suche Final Fantasy-Teile für Super Nintendo und andere Rollenspiele zu normalen Preisen.
Tel./Fax. 05561/982042,
0170/2047356 (Thomas)

Suche **Omikron – The Nomad Soul** für Dreamcast. Biete Nightmare Creatures2, Virtua Fighter3, Shadow Man, Ready 2 Rumble oder Toy Commander.
Tel. 06074/28308 (Stefan)

## PLAYSTATION

**PS2 NTSC (jp)** + Spannungswandler, Baureihe 10000 mit DVD-Treiber ohne Versionscheck mit Originalverpackung und Belegen.
Tel. 05171/582143, 0173/2436704

Ich suche ein Nintendo64, auch Spiele, zahle auch das Porto. Suche für Playstation: Twisted Metal3, Jet Rider3, Bushido Blade, Kula World, Billig-Tennisspiele.
Tel. 09364/1770
(Frank, ab 17:48 Uhr)

**Zero Pilot** von Sony '98, gab es nur in Japan. Deadly Skies für Playstation. Smuggler's Run gebraucht für PS2.
Tel. 0160/6485458

## EXOTEN

Suche **Marty FM Towns** mit Splatterhouse oder Splatterhouse-Platine. Zahle bis zu 700 DM.
Tel. 07274/8651 (Sven)

**MVS 2-Slot-Board** und Neo Geo Oldstyle Joyboard gesucht. Ich suche auch folgende MVS-Module: Blazing Star, Brikin'ger, Garou – Mark of the Wolves, King of Fighters2000, Last Resort, Metal Slug3, Metal Slug X, Neo Bomberman, Super Dogdeball, Viewpoint, Windjammers.
Tel. 0174/2527821

## SONSTIGES

Suche dringend **RGB-Bildlage-Shifter** (von GT Elektronik), Lunar 2 Original-Soundtrack (von Mega-CD), Street Winner 2 Joypad (Arcade-Stick), genaue Bezeichnung "IMP EX 9800", zahle gut.
T. 08654/66442 (Günter, ab 17 h)

Suche **Anime-Filme** für Erwachsene.
T. 0177/5278126, riker3@web.de

Achtung im Raum Chemnitz, auf dem Lessingplatz 7 findet täglich eine Tauschbörse für Videospiele und Konsolen statt. Einfach mal vorbeischauen, Mo-Fr 10-18 Uhr. Auch Ankauf möglich.

Suche **Gleylancer** (Mega Drive) und Growlancer (Playstation), bitte nur realistische Angebote.
Mail: krile@gmx.net

Suche größere Spielesammlungen für NES, SNES, Mega Drive und Master System, PAL wie NTSC. Auch Tausch gegen Atari VCS-Module oder MB Microvision möglich. Tel. 089/69380326 (AB)






Nach der unerwarteten Anzeigenflut des Vormonats sind wir wieder beim üblichen Umfang angekommen – dafür hat sich diesmal wieder eine solide Mischung eingefunden. In letzter Zeit häufen sich Einsendungen, bei denen die 5,50 DM in Münzen beiliegen: Während uns das eigentlich nicht stört, sinkt die Laune unseres Postboten ständig, wenn in seiner Tasche zerfledderte Umschläge liegen. Packt also bitte – wenn möglich – Briefmarken ein, um ihm (und damit uns) die Arbeit etwas zu erleichtern. Danke, *Euer Ulrich.*

# VERKAUFE

## NINTENDO

Rainbow Six 50 DM, Pilotwings 30 DM, Turok2 35 DM, Turok1 30 DM, Lylat Wars 30 DM, GT64 20 DM, Super Mario64 15 DM. N64-Lenkrad für 90 DM. Suche World Driver Championship bis 90 DM.
Tel. 03591/605587

**Super Nintendo (us) Multinorm**, ca. 50 Titel, z.B. Final Fantasy2+3, Ogre Battle, Saturn jp. Multinorm, ca. 30 Titel, z.B. World Advanced Military Commander1-3, Nintendo64 jp. 15 Titel, z.B. Legend of Zelda, alles komplett, Top-Zustand.
Tel. 0177/3491397 (Patrick)

"Omikron - The Nomad Soul" für den Dreamcast entpuppte sich als ambitionierte und gelungene Umsetzung des gleichnamigen PC-Adventures und kassierte in MAN!AC 7/2000 satte 82% Spielspaß. Neben einer spannenden SciFi-Handlung mit abwechslungsreichen Action-Einlagen gefällt vor allem der gelungene Soundtrack: Niemand geringerer als Pop-Ikone David Bowie ist der Urheber der atmosphärischen Klänge, zudem tritt der 'Thin White Duke' im Spiel in einer Bar als Sänger auf (Bild).

Verkaufe **Nintendo64**, 1 Controller, 1 Memory-Card, 1 Rumble Pak, Expansion Pak + 13 Spiele (Turok1+2, Shadow Man, Legend of Zelda, Forsaken, Banjo-Kazooie, Internation Superstar Soccer64), komplett 550 DM.
T. 07951/24233 (Marcus, ab 16 h)

## SEGA

**Dreamcast** + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + 4 Demo-GDs + 19 Spiele (Shenmue, Ego-Shooter, MSR, Jet Set Radio, Resident Evil3, Code Veronica, Tony Hawk's Pro Skater2). Neupreis 2500 (Originalverpackt), 1500 VHB.
Tel. 0711/803247 (Matze)

**Dreamcast Multinorm**, 2 Controller, Maus, 2 VM, Tastatur, Rumble Pack, Scart-Kabel, 2 Joypad-Verlängerungskabel, 6 Spiele, Preis VB.
Tel. 08281/797788
(Christoph, werktags ab 18 Uhr)

NHL 2K 50 DM, NBA 2K 50 DM, Crazy Taxi 50 DM, Virtua Striker2 25 DM, Resident Evil Code Veronica 50 DM, Virtua Tennis 50 DM, Jet Set Radio 50 DM, F355 Challenge 50 DM, Shenmue 55 DM, Get Bass + Angel 70 DM, Arcade Stick 45 DM, alles Top-Zustand!
Tel. 0170/9625248 (18-20 Uhr)

Verkaufe **für Saturn (PAL)**: Mystaria, Atlantis, D, Shining Wisdom, Shinobi X, SimCity2000, Dark Savior, Street Fighter Alpha, Blazing Dragons. Saturn (jp): Story of Thor, Vampire Hunter. Pro Spiel 30-50 DM.
Tel. 0172/2768073

**Für Saturn (jp)**: Dracula X 160 DM, Capcom Generation2 300 DM, Sonic Jam 250 DM, Dungeons & Dragons Collection 150 DM, Dynasty Wars2 200 DM, Thunderforce5 und Dead or Alive je 140 DM.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

## PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

*Einfach ausschneiden und einsenden an:* Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

*Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik*

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen

Verkaufe **für Mega Drive**: NBA Jam, NBA Jam TE und WWF Raw für 32X, Mega-CD Bill Walsh Football je 25 DM. Rarität: Neu und originalverpacktes Spiel Snake's Revenge (Metal Gear2) gegen Gebot.
Tel. 0174/4918772

**Mega Drive + 15 Spiele** + 3 Pads für mind. 160 DM, außerdem Sega Rally2 (Dreamcast) für 20 DM sowie Fifa2001 (Playstation) für 25 DM. Tel. 0341/3304138

**Dreamcast Online-Pack**, 1 Controller, Visual Memory Card, 9 Spiele: Resident Evil Code Veronica, Ready 2 Rumble Round 2, Tony Hawk, Ultimate Fighting Championship, Nightmare Creatures 2, Virtua Striker2 usw. für 600 DM.
Tel. 0931/272981

## PLAYSTATION

Videospielzeitschriften, 30 Stück für 70 DM (u.a. VG, Screenfun, auch Demo-CDs), Blaze Pro Shock Arcade 45 DM, RE Pad 15 DM, Playstation-Pad (leicht defekt) 9 DM, suche Playstation-Importe (Final Fantasy9 + Lunar2) und MAN!AC 12/98, 3/99.
Tel. 03405/33588

**Playstation**, Chip, Memory Card, 2 Pads, RGB, 10 Spiele, FP 380 DM. Dreamcast, 1 Pad, VM, Re. Evil Code V., Crazy Taxi, MSR, Soul Cal. FP 450 DM. Alles 100% ok.
Tel. 05661/1720 od. 922388

**Playstation:** Frontschweine 60 DM, Wipeout3 30 DM, Music2000, Tomb Raider4 und F1 98 für je 25 DM. Nintendo64: Pokémon Stadium mit Transferpak für 110 DM.
Tel. 05304/5591 (ab 15 Uhr)

Verkaufe **PS2** + Memory Card + Dual Shock 2 + Timesplitters + Dynasty Warriors2 + Ridge Racer5 + Silent Scope. Neupreis 1439 DM für 1100 DM.
Tel. 0178/4551079 (ab 17 Uhr)

Rage Racer (jp), Discworld2, Bust-A-Move2, Horrorspiel (alle us) für zusammen 120 DM. Wipeout1+2 zusammen 40 DM (PAL). Prügelspiel & Ego-Shooter auf Anfrage. Tausche auch gegen Dreamcast-Spiele.
Tel. 0160/3832777

Für Dreamcast (PAL): Sonic Adventure 65 DM, Soul Calibur 77 DM. Für **Playstation (us)**: Slamscape 58 DM, Nanotek Warrior 68 DM, NHL97 58 DM, Psybadek (noch verpackt) 95 DM, alles zusammen nur 335 DM, Cheatsammlung gibt's extra dazu.
Tel./Fax. 07195/61352 (Kai)

Verkaufe sehr viele **US-Importspiele** für Sony Playstation, einfach anrufen.
Tel. 06201/187460

Japanische PS2 mit Spannungswandler + Tekken Tag Tournament + PS2-Memory Card 900 DM.
Tel. 0172/9514863

**Final Fantasy9** (neuwertig) 70 DM. Evtl. noch deutsche DVDs. Zuzüglich 7 DM Porto/Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

## EXOTEN

Verkaufe **SNK Neo Geo mit 5 Spielen**, z.B. Samurai Shodown, Viewpoint, World Heroes2 für 550 DM oder tausche gegen Pc-Engine-Spiele.
Tel. 02154/41619 (Boris)

**Neo-Geo-Module**: Last Resort, Viewpoint (Nippon-Version), Shock Troopers 2nd Squad, King of Fighters98+99, Real Bout Fatal Fury2, Mark of the Wolves (US-Version). Preise bitte telefonisch erfragen.
Tel. 040/7022390 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp-Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

**PC-Engine**: Chuka Taisen 150 DM, Image Fight 50 DM, Side Arms S 50 DM, Darius Plus 90 DM. Neo Geo CD: Robo Army 70 DM, Ninja Commando 80 DM, Super Baseball2020 40 DM, King of Fighters99 130 DM, Bushido-retsuden 50 DM. Suche Cyberlip.
Tel. 07222/151269

**Neo-Geo-Module** zu verkaufen: Verkaufe Metal Slug3 2000 DM oder tausche gegen 20 ältere Titel. Metal Slug X 2000 DM und mehr.
Tel. 06825/940239, 0177/6227766

## OLDIES

Verkaufe **11 NES-Spiele**, u.a. Legend of Zelda1, Mario Bros1-3, Skate or Die usw. für 360 DM. 2 Spiele ohne Hülle.
Sammy Susemihl, Mühlenstrich 25, 26427 Esens

## SONSTIGES

Spiele/Zubehör für Saturn, Mega Drive, Mega-CD, Game Gear, PC-Engine, Playstation, NES, SNES, Nintendo64, Game Boy, Vectrex, Multi-Mega, z.B. Thunderforce5, MD-Flipper, diverse Shooter, Shining F., Kid Dracula, Snatcher, Lunar, Terranigma (neu) usw.
Tel. 05101/15177 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Game Gear mit 7 Spielen** wie z.B. Dragon oder Sonic, auch einzeln. Verkaufe auch Dreamcast und Saturn-Spiele.
Tel. 0251/661116

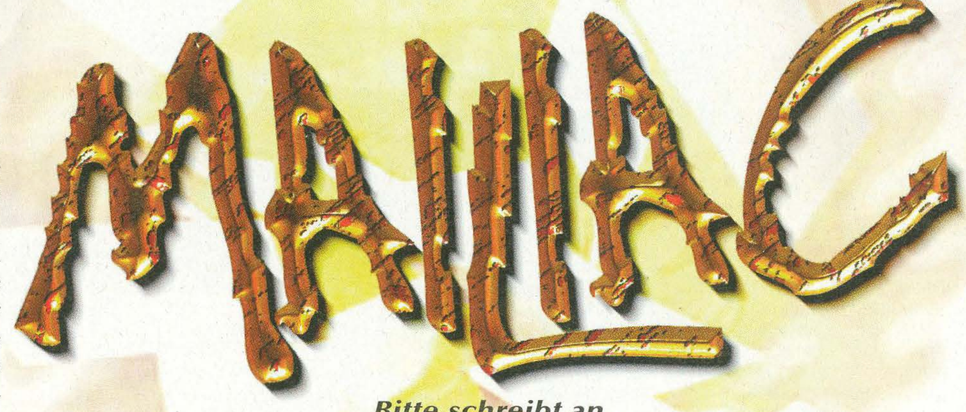
Verkaufe, tausche, suche. Verkaufe Dragon Ball Z und Sailor Moon-Spiele für Super Nintendo, Game Boy, Playstation. Suche Dragon ball Z und Sailor Moon-Spiele, auch RPGs für Super Nintendo, Game Boy, Playstation, zahle sehr gut. Suche Lunar1+2 usw. für Playstation.
Tel. 03082/56284

Verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch Oldies.
Tel. 089/1403732, 0175/3355001

Ca. **200 Spiele für Mega Drive**, 100 für SNES, 50 für NES, 50 für Mega-CD, 120 für Saturn und noch PC-Engine, Neo Geo CD/ Pocket. Habe Nights, Magical Hat, Seroblasters, Gynoug, Shining the Holy Ark, Shining Wisdom.
Tel. 0173/4148185, 04202/637279

Panzer Dragoon2 (jp), Deep Fear (jp), Thunderforce5 (jp), Ristar (us), Asterix (us), Earthworm Jim2 (us), Eswat (jp), Fire Mustang (jp), General Chaos (us), Enemy Zero, Chiki Chiki Boys usw. habe etwa 800 weitere Spiele!
Tel. 0173/4148185, 04202/637279

Neu, an alle Videogame-Fans und Sammler, am Sa., 19.5.01 veranstaltet der "Fanclub des Fantastischen Films e.V." die **1. Videogame-Tauschbörse Hamburg** im Rahmen des Sammler-Events in der Uni Mensa, Schlüterstr. 7, 11-16 Uhr. Damit wird diese einzigartige Veranstaltung mit über 300 Händlertischen für Sammler noch interessanter, denn neben den Sammelbereichen Kino und Film, Comics, Merchandise und Hörspiele, wird jetzt auch Hard- und Software für alle Termine angeboten. Also: 1x Eintritt = 3 Veranstaltungen.
Infos: Tel. 0451/6933840




***Bitte schreibt an***
***Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC***
***Wallbergstraße 10 • 86415 Mering***
***oder digital an sf@maniac-online.de***

## PSO ist mies

Mein heutiger Leserbrief richtet sich mit einer Beschwerde über die "Phantasy Star Online"-Wertung an Euch. Was soll das? Hingerissen von Eurer Traumwertung von 91 Prozent und den Lobeshymnen von Kollege Gäbel konnte ich es kaum erwarten, das vermeintliche Rollenspiel in meinen Dreamcast zu stecken. Aber dann – Ernüchterung auf ganzer Linie: Dass die Story recht dünn und ohne überraschende Wendungen verläuft (was bei einem RPG ja essenziell ist), wurde bereits im Meinungskasten erklärt. Aber dass es sich hier überhaupt nicht um ein Rollenspiel im traditionellen Sinn handelt, sondern um ein Hau-Drauf-'Adventure' der übelsten Sorte, hättet Ihr ruhig auch erwähnen können (es gibt ja auch rundenbasierte Hack'n'Slay-RPGs wie z.B. "Shining in the Darkness", "Vay" und vor allem die "Phantasy Star"-Vorgänger). Motiviert heutzutage wirklich noch jemanden solch' eine einfallslose Zwei-Aktionen-Move-Palette wie einst in "Final Fight" (die 'Techniken' mal außen vor gelassen, da nicht jede Rasse diese anwenden kann)? Und dann erst die Schwächen im allgemeinen Spielprinzip: Warum wird auf mich eingeprügelt, wenn ich gerade eine (umständlich über das Optionsmenü auszuführende) Technik eingebe, mich nach einem Gegenstand bücke, einen Schalter betätige oder einen Heiltrank anwende? "OK", könnt Ihr jetzt sagen, "das ist nun mal Echtzeit...". Wenn's aber nur das wäre! Warum steuere ich mit dem Analogstick, wenn es doch sowieso nur zwei Laufgeschwindigkeiten gibt? Warum spricht der Stick so spät auf den Befehl 'Rennen' an? Warum gibt sich das Optionsmenü so spartanisch (z.B. keine Stick-Kalibrierung oder Schwierigkeitsgradeinstellung, Padbelegung oder Soundtests)? Warum fasst das Inventarmenü nur so wenig Items (nach durchschnittlich 30 Minuten musste ich die Dungeons verlassen, um das aufgesammelte Gerümpel zu verscherbeln)? Die Grafik mag ja ganz nett sein, aber der Sound. Von 'interaktiv', wie Ihr behauptet, keine Spur: Der dudelt halt, wie er will. Aber nochmal zum Kampfsystem: Warum stehe ich direkt vor dem Gegner, treffe ihn aber erst nach dem dritten Schlag? Die Liste dieser konzeptionellen Mängel lässt sich schier ewig fortführen: Warum wirkt die Übersetzung so klobig und unbeholfen (z.B. "Bereichere Dein Leben.", "Ich weiß, ich bin ein Narr.")? Warum lässt sich auf einem VM lediglich ein Charakter speichern? Und, und, und...

Online mag's ja ganz spaßig sein – weswegen auch die fünf Multiplayer-Punkte voll in Ordnung gehen. Aber solo, und dafür steht ja wohl die Zahl im Wertungskasten, ist's einfach nur träge, öde, langweilig, frustrierend... Die Ausrede, es handle sich ja 'nur' um ein reines Online-Spiel halte ich für ungerechtfertigt, denn sonst müsstet Ihr einen neuen 'Online-Wertungskasten' entwickeln, um ein solches Spiel adäquat zu bewerten. Wenn so die kommende Generation von Online-Titeln aussieht, dann bleibe ich lieber beim Offline-Gaming!

Stefan Augenstein, Keltern

**Eins vorweg: Über die Hälfte der Cybermedia-Belegschaft spielt momentan leidenschaftlich "Phantasy Star Online" – eigentlich Beweis genug, dass unsere Wertung in der vorletzten MAN!AC richtig war. Wir hatten schon lange kein Spiel mehr in der Redaktion, das auf so breiten Zuspruch gestoßen ist. Deine Argumentation bzw. Dein Rundumschlag gegen "PSO" deutet darauf hin, dass Du noch nicht Online gespielt hast, aber darauf ist der Titel eben ausgelegt – weshalb übrigens das 'Online' dick und breit im Namen steht. Genau das ist auch der Grund, warum man die Wertung natürlich auf den Online-Betrieb beziehen muss, selbst, wenn es keinen eigenen Kasten dafür gibt.**

**Diese Problematik hat bei uns bereits zu Diskussionen um die Einführung einer speziellen Spielspaßwertung geführt, die unsichere Zukunft von Segas Dreamarena hielt uns aber von der Verwendung eines neuen Elements ab. Zudem gibt es bislang kaum Titel, die wirklich in erheblichem Maß von der Online-Anbindung profitieren. Natürlich werden wir ein entsprechendes Wertungssystem entwickeln, sobald die Konsolenwelt konsequent das Internet als Multiplayer-Tummelplatz nutzt.**

**Übrigens halten wir Euch für mündig und intelligent genug, nicht nur nach reinen Prozentpunkten Kaufentscheidungen zu treffen, sondern den Meinungskasten bzw. den Gesamttext miteinzubeziehen. Und da steht z.B. im "PSO"-Test: "Richtig interessant wird 'PSO' aber erst im Online-Modus".**

## Nintendo-Schelte

In letzter Zeit wiederholen sich irgendwie immer die selben Themen bei MAILIAC: Entweder werden die PS2 und der Dreamcast in Grund und Boden gestampft, oder sie werden in den Himmel gelobt. Also dachte ich mir, schreib' mal was über das N(=nutzlos) 64. Als ich mir das Gerät gekauft hatte, freute ich mich auf epische Rollenspiele wie "Final Fantasy 7", Adventures und spaßige Action. Action bekam ich auch mit "Lylat Wars" und einem indizierten Ego-Shooter, als Abenteuer gab's "Zelda 64", das ich mindestens viermal durchgespielt habe, um auch die letzte Skulltula zu finden.

Aber jetzt bin ich sehr enttäuscht über die '64-Bit Powermaschine'. Zu allererst wäre da der Preis: Ich gebe doch keine 100 bis 150 Mark für ein Spiel aus, von dem ich nicht mal eine Demo habe! Da helfen auch keine Tests, ich überzeuge mich halt lieber selbst. Als zweites wäre da das Spieleangebot: Es gibt zwar viele gute Titel für die Konsole, aber viele davon sind Sport-, Renn- oder Actionspiele, im RPG-Sektor gibt es wirklich nichts Nennenswertes, wenn es da überhaupt was gibt. Pokémon mag ich nicht, da ich das extreme Marketing nicht korrekt gegenüber den Kids finde. Auch kann ich Nintendos unglaubliches Verhalten Square gegenüber nicht verstehen: Es ist doch egal, ob Yamauchi persönlich was gegen die hat, Nintendo soll zusehen, dass sie diesen genialen Entwickler zurück gewinnen. Denn mit einem "Final Fantasy"-Spiel beim Konsolenstart hätte Nintendo garantiert ein Ass im Ärmel. Aber nein...

Das ist nur meine Meinung; wenn jetzt ein N64-Fan empört ist, dann tut's mir leid.

Yannick Piront, via E-Mail

**Sicher: N64-Module sind wahnsinnig teuer, bestes Beispiel für eine gnadenlose Preispolitik sind "Pokémon Puzzle League" oder "Conker's Bad Fur Day" mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 150 bzw. 180 Mark. Allerdings werden wir in Zukunft auch bei anderen Konsolen wieder tiefer in die Tasche greifen müssen: PS2-Software kostet momentan rund 120 Mark, spezielle Titel wie "Unreal Tournament" gar 140. Und Xbox- oder Gamecube-Spiele werden zu Beginn sicher nicht günstiger sein – irgendwie müssen die Konsolenhersteller ihre Anlaufverluste reduzieren. Deshalb oder wegen des Mangels bestimmter Genrevertreter eine Konsole an und für sich zu verdammen, wäre aber verfehlt. Für ein breites Spektrum an Toptiteln kann man sich nunmal nicht auf ein System konzentrieren – Multiformat ist die (zugegebenermaßen kostenintensive) Lösung. Und wenn Dich stört, dass es keine Demos zu N64-Spielen gibt und sie deswegen vorher nicht antesten kannst, dann solltest Du vielleicht mal Deinen Händler wechseln. Gute Läden werden Dir immer eine Möglichkeit geben, die Software vor dem Kauf auszuprobieren.**

## UPDATES & ERRATA

**MEA CULPA:** Auf die in der MAN!AC beschriebene Weise ist es nicht möglich, in "Phantasy Star Online" seinen Charakter-File zu kopieren. Wir bedauern diese Fehlinformation und entschuldigen uns bei allen irre geführten Lesern. Sucht Ihr schnelle Antworten auf "PSO"-Fragen, so wendet Euch bitte an das dafür vorgesehene Forum auf www.maniac-online.de.

**UPDATE:** Wo bleibt "Unreal Tournament"? Die PAL-Version des Multiplayer-lastigen Ego-Shooters verschiebt sich seit Monaten, nun ist ein Termin Ende April geplant. Der Grund hierfür ist – laut Angaben von Infogrames England – eine umfassende technische Überarbeitung; besonders im Splitscreen ruckelte die NTSC-Fassung erbärmlich.




## Weg mit Yamauchi

In MAN!AC 4/2001 lese ich auf Seite 38 in der Rubrik 'Aktuelles' unter der Überschrift 'Wird der Gamecube verschoben?', dass Hiroshi Yamauchi befürchtet, der Gamecube müsse vielleicht aufgrund mangelnder Softwarequalität und -quantität verschoben werden. Na gut, denke ich mir, seit dem N64 wissen wir ja, dass Nintendo zu unglaublichen Rekordleistungen fähig ist, was das Verschieben von Veröffentlichungsterminen angeht. Damals war es ja dieselbe Begründung (verfehlte 'Dream Team'-Politik usw.). Ob es allerdings marketingtechnisch besonders sinnvoll ist, ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung einer neuen Konsole den Erfolg derselben anzuzweifeln, ist mehr als fraglich! Nun wandert mein Blick also weiter auf die Seite 39 und was muss ich da lesen? 'Korb für Square: Kein Final Fantasy auf Gamecube'. Eben derselbe Hiroshi Yamauchi, der sich eben noch über Softwaremangel beschwerte, erteilt Square eine Absage! Hallo? Ist der Mann denn völlig wahnsinnig? Hat der Mann sich mal erkundigt, wieviel Millionen Playstations damals nur wegen "Final Fantasy 7" verkauft wurden? Jemand, der so eindeutig das Verhältnis zur Realität verloren hat, sollte dringend zurücktreten. Wollen wir für die Spieler hoffen, dass irgendwer bei Nintendo noch vernünftig genug ist, die Entscheidung gegen Square zu ändern!
Zu Eurem Magazin: Ich würde mir sehr wünschen, dass spätestens zur Veröffentlichung des Game Boy Advance im Sommer die Handheldtests als 'richtige' Tests in Erscheinung treten; also mit genau dem selben Bewertungssystem, das auch bei allen anderen Konsolen verwendet wird. Das jetzige System ist völlig daneben, denn auch ein Handheldspiel kostet nicht viel weniger als ein 'richtiges' Konsolenspiel. Wenn ich also überlege, eine solche Summe für ein Spiel auszugeben, verlange ich auch vernünftige Informationen darüber!
Bevor Ihr jetzt direkt nein sagt, bedenkt bitte, dass Ihr das letzte Multiformatmagazin seid und damit eine weitaus höhere Verantwortung und Informationspflicht habt als bis vor kurzem!

**Holger Hühne, via E-Mail**

**Wir sagen jetzt direkt 'Ja': Du hast mit Deiner Begründung vollkommen recht. Gerade die Game-Boy-Advance-Spiele werden in ihrem Preis an Titel für Heimkonsolen rankommen und verdienen so eine eingehendere Betrachtung und Bewertung. Hinzu kommt natürlich, dass Nintendos neues Handheld erheblich komplexere Spiele erlaubt und somit größere Tests Sinn machen. Spätestens zur Einführung des GBA werden wir die Handheld-Seiten neu konzipieren.**
**Was die alte Feindschaft Yamauchi/Square und die Ergüsse das greisen Nintendo-Chefs angeht: Wir glauben nicht, dass der Gamecube bzw. der GBA dringend eigene "Final Fantasy"-Titel benötigt, um erfolgreich zu werden. Persönliche Befindlichkeiten sollte man allerdings aus dem Geschäft raushalten, so viel Professionalität dürfte man eigentlich von einer Weltfirma erwarten...**

## Dick wäre schick

Da die MAN!AC ja nun das letzte verbleibende Multiformat-Mag auf dem deutschen Markt ist (mal abgesehen von Massenmedien wie Computer Bild Spiele und Bravo Screenfun bzw. einigen Freak-Mags), habe ich einige Anregungen und Verbesserungsvorschläge:
Bitte nutzt die Gelegenheit für eine Erneuerung des Layouts! Das Heft müsste weniger bunt gestaltet werden und Ihr solltet schlichtere, aber trotzdem stylische Schriftarten verwenden.
Erweitert bitte den Heftumfang! Knapp 100 Seiten sind zu diesem Preis gelinde gesagt eine Unverschämtheit! Eure ehemaligen Mitbewerber von der Video Games haben gezeigt wie's geht. Ich denke, 140 Seiten Heftdicke sollten im Bereich des Möglichen sein.
Ansonsten gefallen mir schon seit langem Eure monatlichen Features bzw. Titelstorys – bitte unbedingt beibehalten! Wenn oben genannte Änderungen von Euch in Angriff genommen werden sollten (besonders der größere Heftumfang), werde ich die MAN!AC ohne Zögern abonnieren. Es liegt also bei Euch, das Beste daraus zu machen! Ausreichend finanzielle Mittel dürften Euch nach der (zwangsläufig) gesteigerten Auflage ja zur Verfügung stehen. Ansonsten wünsche ich Euch noch alles Gute und ein langes Bestehen.

**Matthias Loges, via E-mail**

**Erstmal vielen Dank für Deine Vorschläge, wie wir die MAN!AC lesenswerter machen können. Das Layout ist natürlich Geschmackssache – wir sind stetig auf der Suche nach Verbesserungen. Und wer die MAN!AC im letzten Jahr aufmerksam beobachtet hat, der sieht auch, dass sich immer wieder was am Aussehen ändert. Nicht ganz nachvollziehbar ist die Aussage, der Preis wäre eine Unverschämtheit. Die MAN!AC kostet seit der ersten Ausgabe 5,90 Mark – trotz in den vergangenen acht Jahren zweifellos gestiegener Kosten. Und der Vergleich mit dem 'dicken' Mitbewerber erübrigt sich schon aus einem Wort aus Deiner Feder: Ehemalig. 140 Seiten scheinen doch nicht im Bereich des Möglichen gelegen zu haben. Wir können Euch versichern, dass wir lieber mehr als weniger Seiten bieten würden, und das sicher auch tun werden, sobald es uns die Umstände erlauben.**

## Mac-Meckerei

Als ich gestern an der Tankstelle die neue MAN!AC sah, ging es mir wieder richtig gut. Endlich wieder Lesefutter für mein heiß geliebtes Thema Videospiele! War natürlich klar, dass ich gleich danach in meiner Mittagspause durch Eurer Magazin blätterte und mich bei Seite 39 der 'Schlag traf'. Nun, eine Brille trage ich nicht, bin auch noch nicht 30 und Süßstoff! Koffeinfreier Kaffee? Bäh! Aber einen Macintosh Computer habe ich! Nicht, dass ich mit Windows Computern nichts zu tun haben möchte. Auf der Arbeit muss ich mich täglich mit den kleinen und großen Problemen von Windows rumschlagen (...). Bei mir kommt es auch schon mal vor, dass mein Mac fünfmal am Tag abstürzt. Trotzdem habe ich ihn nicht aus dem Fenster geschmissen. Aus einem einfachen Grund: Er ist einfacher zu bedienen. (...) Aber an einem kann man uns Macintosh-Anhänger auch erkennen: Wir binden jeden auf die Nase, wie gut ein Mac ist! Und wir haben ein großes Herz und können verzeihen!

**Roberto Fernandez-Barrios, via E-Mail**

**Danke für Deine Absolution: Das letzte, wonach uns der Sinn steht, ist einen nutzlosen Systemstreit anzuzetteln.**


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Stephan Freundorfer (sf), viSdP
**Redaktion:** Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117**
**www.maniac-online.de**
**Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)**
**Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145**
**e-Mail:** maniac@pan-adress.de

**Layout:** Andrea Danzer, WMGraphix
**Titelmotiv:** "Ring of Red" © Konami
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
**Erscheinungsweise:** monatlich

**Nachbestell-Service**
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Lithographie:** Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

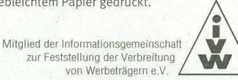




Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.


## INSERENTEN

# Dreamcast-Duelle im Link







Asphaltduell in "F355 Challenge" aus beiden Perspektiven: Im Race-Modus brettert Ihr drei Runden um die Wette, in der Time-Lag-Variante müsst Ihr einen vorgegebenen Zeitvorsprung herausfahren. Dabei werden alle freigespielten Wagen und Strecken aus dem Einspielermodus übernommen.

Wie die (alte) Playstation besitzt auch der Dreamcast eine serielle Schnittstelle, über die zwei Konsolen zum Duell vernetzt werden. Zumindest theoretisch, denn ein passendes Linkabel wurde von Sega nie veröffentlicht. Hongkong-Hersteller Dragon liefert mit dem "Dragoncast VS-Cable" für rund 80 Mark (www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132) Ersatz: Das Linkkabel ist zwei Meter lang und besitzt in der Mitte einen Nullmodemkasten – Netzteil oder Batterie benötigt das Accessoire nicht.

**Kompatible Spiele:** Die einzigen GD-ROMs mit Zweispieler-Link sind momentan "F-355 Challenge" und "Virtua On". Letzteres ist ebenso wie der dazugehörige Twinstick nur in Japan und den USA erschienen. Im Ferrari-Rennen (Test in MAN!AC 12/2000) ist der Linkmodus wiederum gut versteckt – siehe Bild unten. Für "Daytona USA 2001" wurde zwar eine Link-Option angekündigt, aber letztendlich nicht implementiert. Fälschlicherweise verweist die VS-Cable-Verpackung auch auf das Prügelspiel "Capcom vs SNK", das keinen Zweispielerlink enthält. Das "Dragoncast VS-Cable" lohnt sich also nur für Ferrari- und Roboter-Fans und ist zudem (wie das Playstation-Linkkabel) etwas kurz geraten – Ihr müsst die Konsolen direkt nebeneinander platzieren.

**Installation:** Schaltet Eure beiden Konsolen aus und stöpselt das Linkkabel in die seriellen Schnittstellen (Bild rechts). Der Aufbau ist simpel, die Inbetriebnahme hat aber ihre Tücken: Schaltet Ihr beide Konsolen gleichzeitig ein, kommt es oft zum Ausstieg beim Booten – manchmal landet Ihr auf der Benutzeroberfläche des Dreamcast, in anderen Fällen friert eine der Konsolen ein. Schaltet deshalb erst einen Dreamcast ein, geht ins Hauptmenü, und drückt dann die Power-Taste der zweiten Konsole.

**Duellspaß:** Im Gegensatz zu Internetduellen gibt's beim Kampf via Linkkabel keine Ruckelanfälle oder Geschwindigkeitsbremse. "F355 Challenge" und "Virtua On" bieten im Linkmodus die gleiche Optionalität wie im Splitscreen, Ihr habt aber deutlich mehr Übersicht und genießt die volle Grafikauflösung.

Das Ferrari-Rennen ist fetziger und fairer als im arg gestauchten, geteilten Bildschirm, weil Ihr Kurven und Hindernisse schneller erkennt. Zudem ist das Rennen erheblich spannender, wenn man nicht in der anderen Bildschirmhälfte die feindliche Fahrtechnik und Überholversuche ausspionieren kann. Das Time-Lag-Rennen (hängt Euren Gegner ab) macht mit Linkkabel richtig Spaß, denn nur mit einem detaillierten Bild könnt Ihr jede Kurve perfekt anfahren und so den nötigen Sekundenvorsprung für den Sieg herausholen.

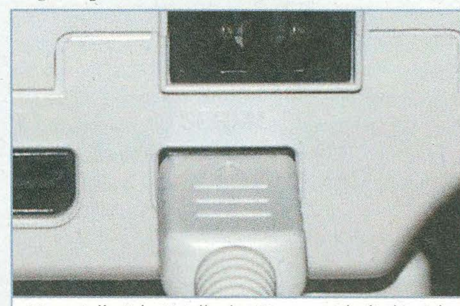
Segas "Virtua On" ist dagegen überhaupt erst via Link richtig spielbar, denn im Feuergefecht per Splitscreen verliert Ihr den Feind schon bei einem gewöhnlichen Jump-Pak-Hüpfer aus den Augen. *rp*

KNOW HOW

DRAGONCAST VS-CABLE

MAIN MENU
ARCADE
CHAMPIONSHIP
SINGLE PLAY
VERSUS PLAY
CABLE VERSUS PLAY
NETWORK RACE
CAR SETTINGS
DRIVING DATA
HOME PAGE
OPTIONS
SAVE GAME
LOAD GAME

Das Hauptmenü von "F355 Challenge": Haltet die Tasten X und Y gedrückt, um den Linkkabelmodus freizuschalten.



Die serielle Schnittstelle des Dreamcast befindet sich direkt unter dem Stromstecker: Schaltet die Konsole aus, bevor Ihr das Kabel einsteckt.

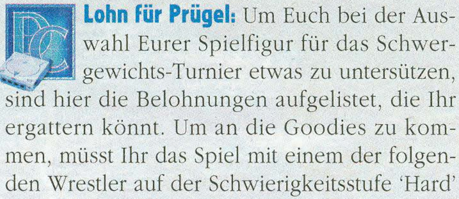
## Mogelkombi für PS2

**BEWÄHRTES KONZEPT:** Nach der Versorgung der PSone schneidert der englische Mogelspezialist Datel auch der PS2 eine Schummelkombi auf den Prozessor. Das "Action Replay2" (englische Version) kostet bei www.hongkongfun.de 90 Mark und besteht wie der Vorgänger aus einer speziellen Memory Card sowie einer CD. Diese legt Ihr beim Anschalten in die Konsole, nach der Codeauswahl wird sie gegen ein Spiel ausgetauscht. 133 Cheats für 23 Spiele sind vorprogrammiert, weitere Codes gebt Ihr mit Pad oder USB-Keyboard (ab Sommer im Handel) ein. Wie auf dem Dreamcast bestehen die Cheats für die PS2 aus einem 16-stelligen Zahlen- und Buchstabencode. Das Programm reagiert bei der Eingabe wesentlich schneller als der träge Vorgänger.

**NERVIGE AUSSTEIGER:** Ausgereift ist die Mogel-Software aber noch nicht, denn bei der Nutzung von Cheatcodes steigt die PS2 oft aus. Da dies meist mitten im Spielvergnügen geschieht, ist der Frust groß. Wir empfehlen Euch mit dem Kauf noch auf das nächste Software-Update zu warten.





*Herzlich willkommen auf den Last-Resort-Seiten. Diesmal ist hoffentlich für jeden was dabei: Sportsfans dürfen im Ring und auf dem Basketball-Court schummeln, Actionfreaks werden mit Hilfen zu "Oni(-musha)" bedient und Rollenspieler können bei "Skies of Arcadia" und "Darkstone" cheaten. Dann kann ich ja jetzt die roten Kontaktlinsen einwerfen und ins Kino gehen.* ***Max***

## STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

**Gegner-Radar:** Komisch, weder Obi Wan noch Qui Gon Jin sind jemals von ums Eck' kommenden Bösewichten überascht worden. Wenn es Euch da ganz anders geht und Ihr immer von hinten auf die Mütze bekommt, probiert mal den Gegner-Radar aus. Pausiert das Spiel und gebt dann diese machtvolle Kombination ein:

↑ ↓ ↑ L R L

**Ewig leben** könnt Ihr zwar auch als Jedi-Ritter nicht. Mit der folgenden Tastenfolge dürft Ihr aber, sobald Ihr Euer letztes Leben verloren habt, wieder am letzten passierten Checkpoint einsteigen. Vor der Cheat-Eingabe müsst Ihr nur in den Pausenmodus wechseln.

L R L L R R L R R L

**`Jedi Power Battle´-Modus:** Auf die Dauer ist es einfach langweilig, irgendwelche dösigen Blechkameraden mit dem Lichtsäbel zu tranchieren, die sich gar nicht mal richtig wehren können. Im 'Jedi Power Battle'-Modus könnt Ihr Euren Kumpel am zweiten Controller alle machen: Spannende Zweikämpfe sind also vorprogrammiert. In den Battle-Modus gelangt Ihr, wenn Ihr ein neues Spiel startet und den Zwei-Spieler-Modus wählt. Nehmt jetzt den zweiten Controller und haltet die Tasten

R + X + Y + B

gedrückt. Jetzt müsst Ihr mit dem ersten Controller nur noch

A

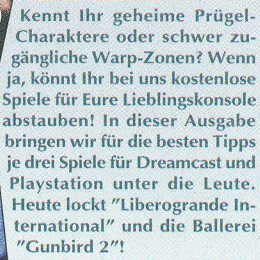
drücken. Wenn ihr den Cheat nochmal benutzt, kommt Ihr zurück ins normale Spiel.

## ECW: ANARCHY RULZ

**Lohn für Prügel:** Um Euch bei der Auswahl Eurer Spielfigur für das Schwergewichts-Turnier etwas zu untersützen, sind hier die Belohnungen aufgelistet, die Ihr ergattern könnt. Um an die Goodies zu kommen, müsst Ihr das Spiel mit einem der folgenden Wrestler auf der Schwierigkeitsstufe 'Hard' gewinnen.

**Simon Daimond**
große Köpfe
**Amish Roadkill**
kleine Köpfe
**New Jack**
keine Köpfe
**Sal E. Graziano**
dicke Wrestler
**Super Cracy**
große Hände
**Spike Dudley**
große Füße
**Rob Feinstein**
Bonus-Wrestler: Danny Doring

## Mitmachen & Gewinnen




**HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?**
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt "Liberogrande International" und die Ballerei "Gunbird 2"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

## MEGA MAN X5



**Ultimative X-Rüstung:** Das kleine blaue Stehaufmännchen Mega Man ist irgendwie nicht totzukriegen und tummelt sich schon seit seeligen NES-Zeiten munter auf den Bildschirmen. Für alle Fans der Serie dürfte es in jedem Fall interessant sein, den Kampf mit der attraktiven und äußerst widerstandsfähigen X-Rüstung aufzunehmen. Im Charakterauswahl-Schirm müsst Ihr hierzu den Cursor auf X positionieren und neunmal die untenstehende Kombination drücken.

↓ ↓ ↑

**Ultimative Zero-Rüstung:** Dasselbe in rot ist die ultimative Rüstung für Mega Mans Prototyp, den zackigen Zero. Um seine beste Panzerung zu bekommen, lasst Ihr ihn bei der Charakterwahl aufleuchten und drückt wie gehabt neunmal den Code:

↓ ↓ ↑

## KENGO



**Studenten statt Schwerter:** Wenn Ihr Euch im Kämpfer-Auswahl-Bildschirm befindet, bewegt Ihr den Cursor auf einen Schwertschwinger, wählt diesen aber nicht aus. Stattdessen drückt Ihr gleichzeitig die Tasten

L1 + L2 + R1 + R2

Jetzt spielt Ihr als wissbegieriger Student. Jeder Kämpfer verwandelt sich in einen anderen Charakter.

## ONI

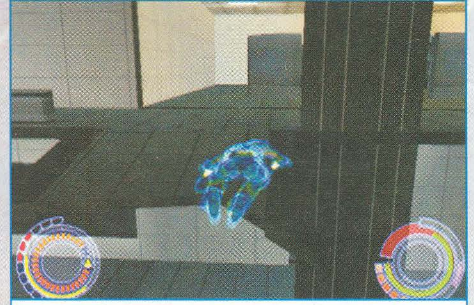
**Unbegrenzte Energie:** Obwohl die Frisur von Manga-Maus Konoko gelegentlich an Wolverine erinnert, ist die Pistolenbraut lang nicht so kräftig gebaut. Das juckt Euch aber nicht, wenn Ihr mit diesem Cheat Vorlieb nehmt, den Ihr im Bildschirm zur Spielstand-Sicherung eingeben müsst. Habt Ihr es richtig gemacht, verfügt Konoko über unendlich Energie.

▲ ■ L2

**Der Oni-potente Cheat:** Um alle im Spiel enthaltenen Goodies freizuschalten, markiert ihr im Options-Menü den Punkt 'Sound', ohne diesen auszuwählen, und drückt dann wahlweise eine der beiden folgenden Kombinationen. Das Programm quittiert den erfolgreichen Cheat mit einem Tonsignal.

✖ ● ● ● ↓ oder ✖ ✖ ✖ ↓

**Nie wieder abstürzen:** Action-Heroine Konoko steht ziemlich sicher auf ihren wohlgeformten Beinen. Wenn sie allerdings aus zu großer Höhe fällt, verliert sie einiges an Energie – ziemlich ärgerlich, vor allem, wenn man in größere Gegner-Ansammlungen stürzt. Schmerzhafte Blessuren lassen sich allerdings verhindern, wenn Ihr kurz vor dem Aufprall einfach die **L2**-Taste drückt.



Selbst halsbrecherische Sprungakrobatik stellt dank 'Free Fall'-Cheat kein Problem mehr für Eure quirlige Heldin dar

## KNOCKOUT KINGS 2001

**Schmutzige Tricks** gehören im Boxer-Leben zur Tagesordnung. Zumindest, wenn man Filmen wie "Rocky" Glauben schenkt. Die Programmierer von "Knockout Kings" tun dies offensichtlich, denn sie haben in ihrem Faustkampf-Festspiel vier dreckige, verbotene und deswegen extrem kräftige Schläge eingebaut, die Ihr während des Kampfes mit gleichzeitig gedrückten **R1 + R2** und den folgenden Tasten durchführen könnt.

**Schlag in die Nieren**
●
**Schlag in die Weichteile**
✖
**Kopfnuss**
▲
**Ellenbogeneinsatz**
■

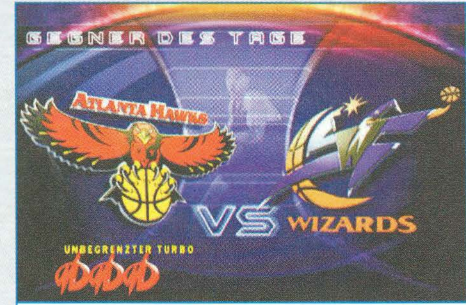
**Bonus-Boxer:** Neben den bekannten Faustfuchtlern könnt Ihr noch mit den unten aufgeführten Herrschaften den Ring betreten, wenn Ihr einen der in schwarz geschriebenen Namen im Karriere-Modus verwendet:

**Muhammad Ali**
SBATISTE
**Chuck Zito**
ZITO
**Ashy Knucks**
MECCA
**Jason Giambi**
JGIAMBI
**Bernand Osuna**
OSUNA
**Owen Nolan**
OWNOLAN
**David Defiagbon**
DEFIAGBN
**Ray Austin**
AUSTIN

## NBA HOOPZ

**Trickliste:** Die folgenden Kombinationen müsst Ihr im Versus-Bildschirm eingeben. Allerdings habt Ihr nur solange Zeit, wie die Ansage der Teams dauert. Benutzt das Digi-Pad für die Richtung.

**unendlicher Turbo**
X X X A B B ↑
**keine Fouls**
X X A A B B →
**keine Hotspots**
X X X B ↑
**große Köpfe**
X X X →
**kleine Köpfe**
X X X A A A ←
**kleine Spieler**
X X X X X A A A B B B ←
**Beach Court**
A A B B B ←
**Street Court**
X X X A A ←
**als Dr. Atomic spielen**
X X X X X A A A A B B B B ←
**ABA Ball**
X A B →
**Anzeige der Trefferquote**
A B ↓
**Hotspots anzeigen**
X A ↓




Wenn Ihr den Cheat in der kurzen Zeit richtig eingegeben habt, erscheint der Name des ausgelösten Effekts über den Symbolen.

## Skies of Arcadia

**ARKADIEN ONLINE:** Sega nutzt die Internet-Fähigkeiten des Dreamcast voll aus und bietet für "Skies of Arcadia" drei feine Downloads an, die Ihr auf der Arcadia-Homepage findet.

**AUF NACH HAMACHOU-ISLAND:** Diese lauschige Insel könnt Ihr aufsuchen, wenn Ihr Euch die erste Datei geholt habt. Euer Schiff solltet Ihr allerdings schon ein paarmal aufgewertet haben, sonst bekommt Ihr massive Probleme, weil Ihr den Weg zur Insel durch die Dark Rift Area nicht schafft. Ihr findet auf der Insel den letzten 'Cham', der Euer Fantasy-Tamagotchi Cupil in seine finale Form transformiert. Außerdem solltet Ihr mit den Ureinwohnern der Insel plaudern, da sie Euch Statistiken über Euer bisheriges Abenteuer verraten.

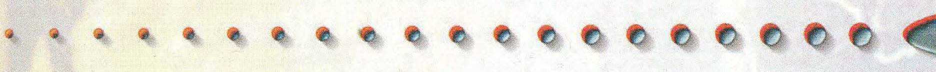
**DER GIANT LOOPER:** Um gegen dieses Supermonster kämpfen zu dürfen, investiert Ihr ein paar Gebühren und holt Euch den zweiten File aus dem Internet – und eine gehörige Portion Erfahrung! Bevor Ihr den Giganten angreift, müsst Ihr noch sein Nest finden, das sich in der New Frontier Area befindet. Habt Ihr ihn in der Nähe von Gordos Bistro besiegt, gibt's als Belohnung einen feinen neuen Gegenstand.

**WAFFEN FÜR VYSE UND AIKA:** Über den 'Swirmlerang' und den 'Tuna Cutlass', zwei seltsam aussehende, aber äußerst effektive Waffen, könnt Ihr nach dem dritten Download verfügen. Aber nur, wenn Ihr genug Kohle habt: Um diese Spezialausrüstung kaufen zu können, müsst Ihr erstmal etwa 34.000 Geldeinheiten sammeln. Der Mann, der Euch die zwei Schmuckstücke verkauft, hört auf den Namen 'Mystery Merchant'. Ihr erkennt den Asiaten an einem Sack über der Schulter und einem orangen Hut auf dem Kopf. Er taucht zufällig in allen Häfen der Welt auf, am besten ist er allerdings im Hafen von Maramba zu finden.



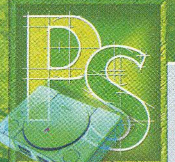

Die drei Downloads befinden sich auf der offiziellen "Skies of Arcadia"-Seite

**GAG AM RANDE:** Zum Abschluss noch ein kleiner Gag für alle experimentierfreudigen Rollenspieler: Wenn Ihr die "Skies of Arcadia"-GD-ROM in einen normalen Audio-CD Player schiebt, wird ein kurzer Track abgespielt, in dem die Stimmen einiger Charaktere zu hören sind.





## Supercross



CHEATMENÜ: Eine Unmenge von Schummeleien könnt Ihr in EAs neuer Biker-Simulation benutzen. Alle folgenden Codes gebt Ihr im Cheatmenü ein, das sich im Optionen-Bildschirm befindet:

DREI STRECKEN MEHR: könnt Ihr mit diesen drei Passwörtern freischalten:

OTRATTWTGHWG
The Riverbed
OSSFMOGLFM
The launching Pad
WMXPLIBWWA
The Washougal

CHEATS FÜR CHAMPIONS: Hier findet Ihr zwei interessante Modifikationen für den Championship- Modus:

NUTSANDBOLTSS
unendlich viele Tuning-Teile
SHOESANDTRICKS
Etnies Freestyle Games

KLASSIKER: Ein Sammelsurium an klassischen Spielereien ist hier aufgelistet, manchmal ist der Effekt nur witzig, meistens aber hilfreich. Geht ins Cheat-Menü und probiert es einfach selbst aus.

UNLIMITEDPC
unendlicher ´Power Clutch´
NDFSPD
unendlich Turbo
LOFENCES
niedrige Umzäunungen
I AM WEAK
Erschöpfungs-Grad des Fahrers zeigen
EXPLODE
explodierende Schrift
NORIDERS
Fahrer sind unsichtbar
JOKERIDERS
alle ´Fun´-Fahrer
NOBIKES
unsichtbare Motorräder

FAHRERLAGER: Aus einer ganze Armee Charakteren könnt Ihr mit diesen ausgewählten Codewörtern Fahrer rekrutieren.

JOUSTER
Sir Dirthead
HONORFIRST
Moto Samurai
MASKEDMAN
El Luchador
LOVESBRAINS
Zombie
IRONMAN
David Baily
WWWECKOCOM
Ecko Rider
FORTYFOUR
Bob Page
HRAVEYSAYSRELAX
HOT TUB Harvey
BUNGAVEE
Space Overlord

## GUNGRIFFON BLAZE

**Grillen für Anfänger:** Wollt Ihr bei Game Arts' Mech-Spektakel von Beginn an den Feinden einheizen? Kein Problem: Gebt einfach als Pilotenname (groß geschrieben) **FAE MASTER!** ein, wählt Mexiko als Land und das weibliche Geschlecht – schon habt Ihr zwölf 'Fuel Air Explosion' im Schrank stehen.

## DARKSTONE

**Spiel´s noch einmal, Barde:** Die Musik ist enorm wichtig für die Atmosphäre eines Rollenspieles. Zumindest in diesem Punkt lässt der "Diablo"-Klon "Darkstone" Fantasy-Ambiente aufkommen: Der Barde in der Stadt spielt zum Tanz auf, wenn Ihr ihm ein paar Münzen zuwerft.

## POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

**Cheat-Menü:** Für das Spiel mit dem langen Namen hier ein paar kurze, knackige Schummeleien, die Ihr einfach in der Code-Eingabe benutzt (befindet sich in den gewöhnlichen Spieloptionen). Habt Ihr das Wort eingetippt, erscheint die Zeile 'New Code Activated'.

Unendlich viele Leben
IMMORTAL
Unendlich viele Continues
FOREVER
Level-Anwahl
OMEGA
alle Gallerien freischalten
SHOCASE

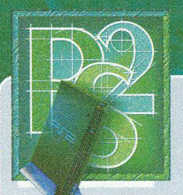


## TIME CRISIS: PROJECT TITAN

**Kinderleicht** ist der 'Easy'-Modus des bleihaltigen Ballerepos: Wenn Ihr fünf Zusatzleben und genügend Zeit auf dem Zähler haben wollt, um das hektische Revolver-Märchen etwas ruhiger angehen zu können, solltet Ihr die erste Mission aktivieren und in der Auswahl zwischen Story-Modus und Time-Attack einfach einmal außerhalb des Bildschirms schießen.

**Sauschwer** ist dagegen der Weg ins mächtige Cheatmenü des Spiels: Ihr müsst im Hauptbildschirm einmal genau in den Buchtsaben 'R' des Wortes 'TIME CRISIS' und dann zweimal das '+'-Zeichen über dem Wort treffen. Knackig, aber äußerst lukrativ...

## Onimusha



FINDE ALLE FLUORITE: Eine wahre Sisyphus-Arbeit ist es, alle sogenannten 'Fluorite' -Steine zu finden, die in Capcoms fulminantem Survival-Abenteuer versteckt wurden. Die Plackerei lohnt sich allerdings, weil das coole Mini-Spiel 'Oni-Spirits' freigeschaltet wird, wenn Ihr alle 20 Steine besitzt und den letzten Boss besiegt. Macht Euch also die Mühe, zumal die Suche durch die folgenden Wegangaben hoffentlich erleichtert wird:

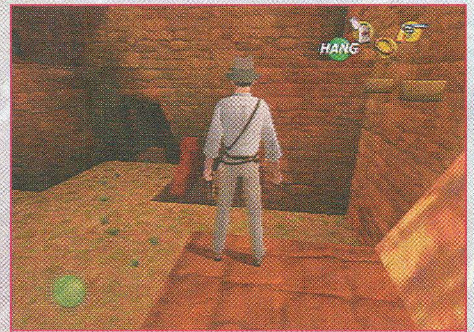
1. FLUORIT: Durchsucht in der 'Under Temple-Area' die kleinen Alkoven mit den braunen Türen.
2. FLUORIT: Gleich nach dem Boss-Kampf in der 'South'-Gegend müsst Ihr einige Urnen zerbrechen und den Boden darunter absuchen.
3. FLUORIT: Guckt Euch nach dem Treffen mit Yumemaru und Kaede das Regal im 'Keep' näher an.
4. FLUORIT: Sucht im oberen 'Keep'-Stockwerk, hinter dem roten magischen Tor unter den Treppenstufen.
5. FLUORIT: Nach der Sequenz mit Tokichiru, findet Ihr den Stein gegenüber des zweiten Seiyru.
6. FLUORIT: Schaut im Keller des 'Keep' in die linke Ecke der zweiten Halle mit den Samurai-Kriegern.
7. FLUORIT: Öffnet die eiserne Jungfrau im Raum mit dem blauen Schlüssel.
8. FLUORIT: Im Geheimraum der 'Wets-Area' liegt ein Stein zu Füßen des Buddha
9. FLUORIT: Seht Euch die Fässer links hinter der Tür mit den Gold- und Silberplättchen an.
10. FLUORIT: Nehmt den 'Vision Staff' in der Nähe des 'Bishamon Shrine'. Seht Euch um, mit dem 'Vision Staff' seht Ihr einen Fluorit leuchten.
11. FLUORIT: Steigt beim Schloss auf den Hügel, wo der Schlitten steht.
12. FLUORIT: Er glitzert auf dem Boden des Pfades zum Statuenraum in der 'West-Area'.
13. FLUORIT: Lauft in der 'East-Area' auf dem Dach um die Glocke herum.
14. FLUORIT: Seht Euch das Pier hinter dem Raum mit dem Zauberspiegel an.
15. FLUORIT: Sobald Ihr als Kaede spielt, öffnet Ihr eine Tür und findet ihn rechts davon.
16. FLUORIT: Zerschlagt die 'Crates' im Brücken-Haus beim Zauberspiegel.
17. FLUORIT: Im Raum, wo Ihr das letzte Buch des Suzaku findet, oberhalb der Truhe suchen.
18. FLUORITE: Im sechsten Level des 'Dark-Realm' stolpert Ihr über den 18. Stein.
19. FLUORITE: Der vorletzte Stein liegt im elften Level des 'Dark-Realm' herum.
20. FLUORITE: Den letzten Stein erhaltet Ihr schließlich im 17. Level des dunklen Königreichs. Wenn Ihr es jetzt noch schafft, die zwölf Level von Oni-Spirits zu meistern, gibts nicht nur das Bishamon-Schwert als Belohnung.

# INDIANA JONES
## AND THE INFERNAL MACHINE – LÖSUNG TEIL 1



Expeditionshilfe für N64-Archäologen: Wer mit Dr. Jones in versunkene Reiche und mythologische Stätten vordringt, hat ein äußerst knobelintensives Bildschirmabenteuer vor sich. Damit Ihr jede kniffligeSprungpassage meistert und in den komplexen Welten auch keinen Schatz übersieht, sei die mehrteilige MAN!AC-Komplettlösung jedem Indy-Fan als Leitfaden ans Herz gelegt. *cg*

### Level 1: American Southwest Canyon

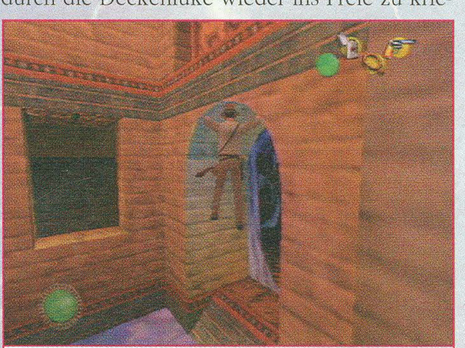



Olympiareif: Mit genügend Anlauf ist dieser meterweite Sprung kein Problem.

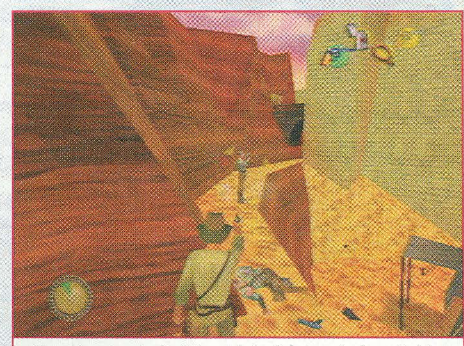
Klettert im Canyon rechts die Blöcke und die Leiter hinauf. Zieht in der Mulde den Block heraus und schiebt ihn vor die hochgelegene Öffnung, um an den **ersten Schatz** zu gelangen. Betretet nun die Block-freie Höhle und kriecht durch den Spalt unten links wieder ins Freie. Springt über die beiden Gruben und zieht Euch mit der Peitsche am Stamm nach oben. Auf dem Ausgrabungsplatz lauert Euer erster Gegner und Indys persönliche Nemesis. Ballert die Schlange aus sicherer Entfernung ab, greift den **zweiten Schatz** im Raum in der rechten Wand ab und springt mit Anlauf auf das Podest rechts der Schatzkammer (siehe Bild oben). Von hier schwingt ihr Euch per Peitsche auf die nächste Plattform. Nach einer Bruchlandung findet Ihr Euch im Wasser wieder. Im Becken am Fuße des Wasserfalls könnt Ihr einen Geheimgang entlang tauchen. Dort findet Ihr in einer Grube den **dritten Schatz**, über die Leiter an der Wand stoßt Ihr auf **Schatz Nr. 4**. Springt ins Loch und Ihr befindet Euch wieder im Freien auf dem Ausgrabungsplatz. Da der Stamm herausgebrochen ist nutzt Ihr nun die Felsen, um auf die hochgelegene Ebene zu gelangen. Lasst Euch ins rechte Loch hinab, um dem Skelett den **fünften Schatz** abzunehmen, und springt wieder ins Wasser. Steigt aus dem Becken und es folgt eine kurze Zwischensequenz. In einem Felsspalt links verstaubt der **sechste Schatz**, in einer Kammer geradeaus **Nummer sieben**. Nun macht Ihr Euch an den Aufstieg über den rechten Pfad. Lasst Euch nach dem ersten Vorsprung direkt wieder hinab fallen und entdeckt via Feuerzeug eine geheime, bekriechbare Höhle mit **Schatz Nr.8**. Folgt dem felsigen Weg und Ihr findet am Ende bei einem Skelett **Schatz Nr. 9**. Geht zurück und klettert auf den Felsen. Kraxelt nun die Wand links hoch und hangelt die Kante entlang, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Mit einem beherzten Sprung erreicht Ihr die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite, mit einem weiteren Hoppser geht´s wieder zurück auf die höhergelegene Ebene auf der anderen Seite. Ganz oben massakriert Ihr die Schlange, schnappt Euch bei der Leiter den **letzten Schatz** und springt zum Zelt – Bewährungsprobe bestanden.

### Level 2: Babylon

Um auf die erhöhte Ebene diagonal des Jeeps zu gelangen, klettert Ihr zunächst die Säule nördlich des Vehikels hoch. Mit zwei gezielten Sätzen über die mittlere Säule erreicht Ihr das russische Lager. Über die Holzkiste links erreicht Ihr die Steinsäule. Von dort hüpft Ihr aufs Dach des Funkhauses. Nach einer Zwischensequenz springt Ihr weiter auf die erste Mauer. Hangelt über die Felskante links zur zweiten Mauer. Folgt rasch dem Pfad in die Höhle, bevor Euch die Soldaten im Camp entdecken. Nehmt den linken Sims, lasst Euch bei der Säule hinab und hangelt zum Verschlag in der Mitte. Von dort springt Ihr auf die gegenüberliegende Seite, nehmt den **ersten Schatz**, und lasst Euch eine Etage tiefer fallen. Springt übers Wasser zu dem Spinnweben-verhangenen Durchgang (siehe Bild unten) und ballert den haarigen Achtbeiner ab. Schreitet nun ganz vorsichtig durch den zweiten Durchgang und schießt den beiden Wächtern das Benzinfass um die Ohren. Zwei weitere Wachen warten im Camp. Im Zelt findet Ihr ein Medikit. Vergesst nicht, die liegengebliebene Munition aufzusammeln, und lasst Euch dann in die Kellergewölbe fallen. Erlegt den Soldaten, greift hinter einer Säule die Medizin ab und klettert die Leiter hoch zu einem neuen Abschnitt. Tötet die Wache und den Skorpion im Zelt, schnappt Euch die Medizin und öffnet mit dem Hebel im Raum unterhalb der roten Markise das Tor. Verschiebt dort die Kiste, um durch die Deckenluke wieder ins Freie zu kriechen. Es folgt eine Zwischensequenz. Lasst Euch anschließend die Mauer hinab und betretet den Raum in der gegenüberliegenden Wand. Hier liegt ein Medipak herum. Klettert die Kiste hoch, folgt der Mauer bis zum Ende und wartet, bis der Truck am zweiten Tor anhält. Ein mutiger Sprung mit etwas Anlauf und Indy fährt als Schwarzfahrer mit. Hopst am Ende der Fahrt sofort links hinab in die Unterführung. Auf einer Kiste rechts liegt Medizin. Geht nun nach links und erledigt vorsichtig die beiden Wachen, die bereits auf Euer unerlaubtes Eindringen aufmerksam geworden sind. Ignoriert den Soldaten auf dem Dach und schleicht in den Raum unterhalb von ihm. Hier wartet ein weiterer Söldner auf den Tod. Klettert über die Kiste aufs Dach, nehmt den **zweiten Schatz** mit und folgt dem Balkon zum Durchgang links. Über den Abgrund schwingt Ihr Euch mit der Peitsche. Kraxelt die Leiter hinab und zieht Euch am Felsvorsprung wieder hoch. Begebt Euch in den Raum mit dem Kettenfahrzeug. Rechts von der verschlossenen Bronzetür ist ein dunkler Verschlag mit einem Hebel. Legt diesen um und erledigt die beiden aufgescheuchten Wächter – am besten mit einem gezielten Schuss auf das Ölfass. Geht durch das nun offene Gatter und zieht die Kiste weg, um dahinter eine zu durchkriechende Öffnung zu finden. Taucht zunächst den rechten Gang entlang und ins erste Loch hinab, um den **dritten Schatz** abzugreifen. Schwimmt zurück zur Gabelung, nehmt nun den Gang nach links und taucht bei der ersten Möglichkeit nach rechts und am Ende ins Loch. Hier findet Ihr den **vierten Schatz**. Abschließend taucht Ihr durch die Öffnung ganz nordöstlich (von der ersten Gabelung) und atmet nach ein paar Tunnelmetern wieder frische Luft. Die Tür im Raum geradeaus ist verschlossen, schreitet also die Treppe rechts hinab. Vergesst nach der Zwischensequenz nicht, dem toten Soldaten das Gewehr abzunehmen. Mit dem erhaltenen Schlüssel öffnet Ihr die Tür am Fuß der Treppe. Bevor Ihr die Sprengladungen dort mit einem Schuss in die Luft jagt, könnt Ihr nach einem kurzen Feuergefecht von den beiden Wachen hinter der nun offenen Tür im Norden



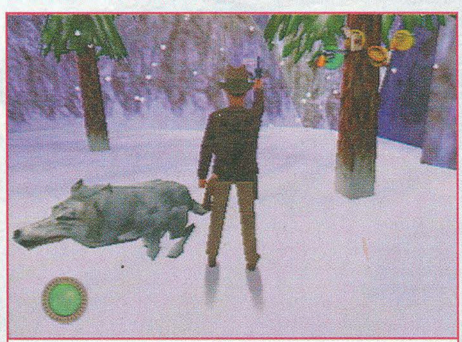
Weitsprung für Fortgeschrittene: Diagonale Hüpfer gehen mit etwas Übung leicht von der Hand.



Gemeinsam stark: Die wehrhaften russischen Soldaten solltet Ihr möglichst einzeln aufs Korn nehmen.

die Munition abstauben. Nach der Explosion hüpft Ihr in den Krater und schnappt Euch den **fünften Schatz** am Grunde des Wasserbassins. Klettert anschließend hinaus und zieht in dem Raum ganz oben den Steinblock aus der Wand. Nach der Aufzugfahrt setzt Ihr in dem kleinen Raum das fehlende Zahnrad in die Maschine ein. Der Lift fährt ein Stück hinauf und Ihr erreicht mit einem Sprung vom Block die höhergelegene Etage. Erledigt die Spinnen und Skorpione und klettert den Felsblock auf der gegenüberliegenden Seite hoch, um in einem der Gräber den **sechsten Schatz** zu finden. Steigt nun die Leiter hinauf, kraxelt bei der Möglichkeit nach rechts und findet in einem weiteren Grab **Schatz Nr. 7**. Schiebt auf dem Rückweg den Block weiter in die Öffnung, um ihn über die Leiter zu besteigen. Mit einem mutigen Satz springt Ihr auf den Block gegenüber, wo bereits der **achte Schatz** wartet. Von hier hüpft Ihr auf die kleine Plattform mit dem sternförmigen Schalter unterhalb von Euch. Kriecht durch den nun offenen Spalt, klaut die Statue und klettert die Leiter ein zweites Mal nach ganz oben. Benutzt nun die Peitsche und klettert hinauf. Nehmt das Teil der Steintafel und springt über die Brücke zum zweiten Teil. Erreicht mit einem kleinen Satz vom Brückenrest links die tiefergelegene Plattform. Hüpft vorsichtig zu dem nun erreichbaren Durchgang ganz unten und schnappt Euch das letzte Stück Steintafel. Setzt nun die drei Teile in die Einbuchtung gegenüber der Zahnradmaschinerie ein und eine Wand fährt hoch. Nehmt die **letzten beiden Schätze** mit und schiebt den Block aus dem Fahrstuhlschacht. Nun könnt Ihr den Schalter drücken, um mit dem Lift zum Levelende zu fahren.

## Level 3: Tian Shan River



Rücksicht auf bedrohte Tierarten: Um die Wölfe zu vertreiben, reichen regelmäßige Warnschüsse.

Schnappt Euch nach dem Absprung den **ersten Schatz** und die Heilkräuter in der kleinen Höhle rechts von Euch. Stapft den Schneeweg entlang, vertreibt den Wolf mit ein paar Pistolenschüssen und springt über die Schlucht zu **Schatz Nr.2**. Lasst Euch den Abhang hinab und folgt dem Pfad. Kraxelt am Ende die Stufen hoch, springt auf die Brücke und rennt nach links den Truckspuren nach. Schlagt bei der Tanne den Pfad nach links ein. Beim Checkpunkt angekommen, erledigt Ihr zunächst den Soldaten auf dem Wachturm und springt anschließend mit Anlauf rüber. Knallt von oben soviele Bösewichte wie möglich ab, bevor Ihr die Leiter hinab steigt. Am Fuße der zweiten Sprossenstange erwartet Euch ein Soldat.

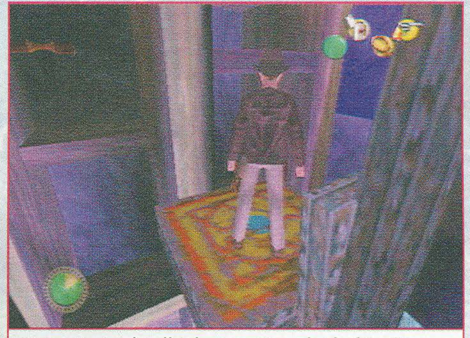


Hakelige Sache: Wegen der Strömungen wird die idyllische Paddelpartie schnell zur Geduldsprobe.

Bewegt Euch in den Gang mit den Kisten und öffnet via Schalter die Tür, hinter der ein weiterer Wachmann steht. Über die Kisten rechts könnt Ihr einen Lüftungsschacht betreten. Der Gang nach links führt Euch durch eine Luke zum **dritten Schatz**, das rechte Rohr in einen Raum mit drei Spinden. Schnappt Euch das Gummiboot sowie das Flickset und aktiviert den Schalter in der Ecke. Blast das Boot am Steg auf und paddelt vorsichtig los. Nach ein paar Stromschnellen seht Ihr auf halber Strecke hinter einem Wasserfall die obligatorische Höhle, wo der **vierte Schatz** auf seinen Finder wartet. Steigt wieder ins Boot und tuckert den Fluss weiter entlang, bis Ihr an einen Landeplatz kommt. Steigt aus, folgt dem Pfad, nehmt unterwegs **Schatz Nr. 5** hinter einem Felsen mit und entscheidet Euch bei der Gabelung für den linken Weg. Überprüft den gigantischen Kerzenhalter und schlagt dann den rechten Pfad ein. Erlegt am Wachhaus die beiden Soldaten und plündert die Schränke im Inneren. Verschreckt den Wolf und steigt ein paar Meter weiter wieder ins Paddelboot. Achtet bei der folgenden Fahrt auf die spitzen Klippen und entscheidet Euch bei der ersten Abzweigung für den linken, bei der zweiten Möglichkeit für den rechten Flussarm. Haltet Euch links und dockt bei dem Turm an. Die Tür oben ist dummerweise verschlossen, dafür könnt Ihr weiter unten ein Fenster zerschießen und mit einem Satz übers eisige Wasser einbrechen. Der Schalter im Inneren öffnet die obere Tür und Ihr könnt Euch die erste Kerze schnappen. Springt wieder ins Boot, folgt dem Fluss in die Höhle und legt bei dem kleinen Wäldchen an. In dem großen Baum nehmt Ihr die zweite Kerze, lauft einmal um den Stamm herum, um **Schatz Nr. 6** abzugreifen. Wilde Stromschnellen treiben Euch durch eine weitere Höhle, in der Indy auf einen praktischen Aufzug stößt. Legt den Schalter um und fahrt nach ganz oben zurück. Stockt im Wachhaus Eure Vorräte an Repair-Kits auf und paddelt den Fluss ein zweites Mal entlang. Fahrt bei der ersten Gabelung wieder links, bei der zweiten diesmal ebenfalls. Nun kommt Ihr an einem kleinen Haus vorbei, in dem außer der dritten Kerze noch ein paar Spinnen lauern. Speichert, fahrt mit dem Floß weiter und haltet Euch bei der nächsten Abzweigung rechts. Dockt an und betretet die Höhle. Hinter der Biegung seht Ihr im Dunkeln oben einen kleine Einbuchtung, zu der sich Indy hochziehen kann. Für die Mühe gibt´s eine Heilpflanze und den **siebten Schatz**. Lauft nun über die Brücke in die mysteriöse Fabrik. Die sich bewegende Plattform ganz links erreicht Ihr mit einem angelaufenen Sprung. Ist diese ganz oben, springt Ihr an die obere Kante. Zieht Euch hoch und hangelt Euch über die Wandkante auf die andere Seite. Achtet auf die Walzen, eilt die Holzplanken entlang und hüpft mit etwas Anlauf auf die ganz linke Plattform. Springt nun auf die mittlere und von dieser auf den Holzweg gegenüber. Folgt dem rechten Durchgang und Ihr stoßt auf die vierte und letzte Wachskerze. Zückt beim Rückweg auf der Treppe die Peitsche, um einen **verborgenen Schatz** zu entdecken. Wieder auf dem Balkon der Fabrik überspringt Ihr die Planken nach rechts, schnappt Euch in dem Wandverschlag den **neunten Schatz** und das Medi-Pak bei den Fässern. Mit vollen Taschen besteigt Ihr ein weiteres Mal Euer Schlauchboot. Haltet Euch bei der Einfahrt in die Fabrik ganz links, um in einer kleinen Kammer den zehnten und **letzten Schatz** des Levels zu finden. Fahrt abschließend wieder mit dem Aufzug nach oben, setzt bei dem Kerzenhalter die vier Wachsstummel ein und zündet sie an. Geschafft!

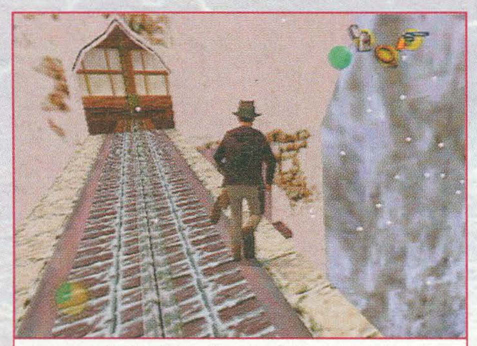
## Level 4: Shamabla Sanctuary

Schießt zunächst die Spinne an der Wand ab und zieht Euch danach die Holzplanken hoch. Erklimmt nun einen der Lampenhalter und springt mit Anlauf auf die andere Seite. Drückt den Knopf und eine Leiter fährt aus. Folgt dem Pfad auf den Vorhof des Schreins, haltet Euch den Wolf vom Leib und zieht Euch den Vorsprung hinten links hinauf. Klettert die Anhöhe rauf und lasst Euch am anderen Ende vorsichtig hinunter, um den **ersten Schatz** zu entdecken. Klettert anschließend das ramponierte Mauerwerk ganz nach oben. Geht um den Turm herum und fallt mit der Leiter wieder ins Gebäude hinein. Lasst Euch hinter der Statue herab und klettert von dort nach unten. Bei den drei Skeletten findet Ihr einen weiteren Abstieg. Nachdem Ihr einen Raum voll mit allerlei Zahnrädern durchquert habt, gelangt Ihr in eine gigantische Höhle. Rutscht über die beiden Eis-



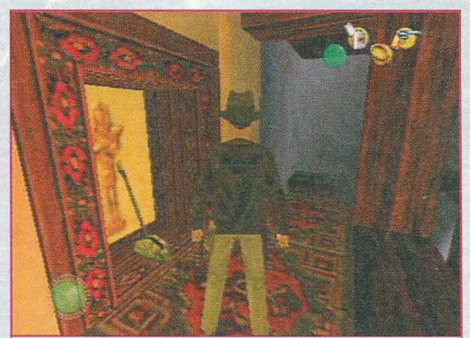
Gut getimt geht alles besser: Ein unbedachter Sprung wird mit Genickbruch bestraft.

bahnen zu Eurer Rechten, um beim Fall keinen Schaden zu erleiden. Vorsicht: Hier erwarten Euch drei gefährliche Eiskreaturen zum Duell. Die kleinen Biester bespucken Euch mit Eiszapfen und explodieren kurz vor ihrem Tod. Nach dem Kampf verschiebt Ihr den Steinblock, um die obskure Maschinerie in Gang zu setzen. Nun macht sich Indy an den mühseligen Aufstieg. Klettert die beiden linken stufenartig angelegten Plattformen empor und zieht Euch mit der Peitsche am Holzzapfen weiter hoch.



Augen auf: Abseits der frostigen Tempelbrücke könnt Ihr rechts unten zu einem Nebeneingang springen.

Mit einem gut getimten Sprung erreicht Ihr das rotierende Podest. Braucht Ihr Heilkräuter, so hüpft zur Plattform mit dem Skelett und anschließend zurück auf das bewegliche Podest. Macht nun einen Satz zu den rechten Treppenähnlichen Plattformen, klettert ganz hoch und springt auf das obere Rotations-Podest. Bevor Ihr zurück zum Eingang rechts hüpft, nehmt noch den **zweiten Schatz** in der linken Kammer mit. Im Raum mit den Zahnrädern schiebt Ihr den Steinblock ins Innere des Zimmers, anschließend lauft Ihr zurück in die mehrstöckige Kammer mit der riesigen Uhr am Boden. Drückt den Knopf bei der Tür. Lasst Euch dort gefahrlos zu einer kleinen Plattform mit dem **dritten Schatz** runter. Nun macht Ihr Euch im Uhrzimmer an den beschwerlichen Aufstieg zurück zu der großen Statue. Im zweithöchsten Stock in der Ecke rechts des gemalten Gesichts am Boden befindet sich ein Schalter. Drückt Ihr ihn, fahren zwei Brücken aus. Mit der einen wird der **vierte Schatz** in der Wand zugänglich, die andere bringt Euch zu einem Hebel, mit dem Ihr das Gitter auf der Statuenebene öffnet. Lauft über die Brücke und springt vor dem Eingang des Turms auf den schmalen Sims unten rechts (siehe Bild oben). Ein Schuss und das Fenster zersplittert. Achtet drinnen auf die Eismonster und lasst Euch vorsichtig auf die unterste Ebene hinab. Legt den Hebel um, damit die Leitern aktiviert werden. Nachdem Ihr über die Sprossenstiegen ins oberste Stockwerk gelangt seid, legt Ihr auch dort einen Hebel um. Die Glocke hebt sich und Ihr könnt im Erdgeschoss den **fünften Schatz** stibitzen. Geht zurück in den Uhrraum und zu dem Statuen-Hebel zwei Stockwerke tiefer. Nun ist Geschwindigkeit angesagt: Legt den Hebel um und die Statue oben beginnt sich zu drehen. Ihr habt nun eine Zeigerumdrehung Zeit, um zurück in den Glockenturm zu gelangen und dort den Hebel zu aktivieren (siehe nächstes Bild). Habt Ihr's geschafft, erhaltet Ihr nach einer Zwischensequenz von einer alten Dame einen Schlüssel, mit dem sich die verschlossene Tür im Erdgeschoss des Uhrturms öffnen lässt. Im Raum dahinter geht Ihr sogleich durch den rechts liegenden Ausgang und in das Zimmer mit den zwei 'schlafenden' Skeletten. Erklimmt dann die Leiter am Bett und drückt den Schalter, der eine Brücke aktiviert. Im angrenzenden Raum findet Ihr außer einer Heilpflanze auch noch den **sechsten Schatz** in einem Bücherregal. Steigt wieder hinab und sucht nach der zweiten Leiter im Schlafsaal. Vom Bett aus könnt Ihr Euch ins Dachgebälk hochziehen und auf der anderen Seite einer verschlossenen Tür wieder hinabsteigen. Nehmt den 'Seal Key', um anschließend den Einmarsch der Russen zu beobachten. Eilt zurück in den Raum mit dem kleinen Wasserfall, erledigt die Wachen und klettert das Steinkonstrukt mit der Statue in der Zimmermitte hinauf. Öffnet die Schleuse, indem Ihr die Statue von der Wasserseite her anschiebt. Eine zweites Schieben öffnet eine Tür direkt unter Euch mit dem **siebten Schatz** als Inhalt. Vorsicht Falle: Nehmt Ihr den Schatz, bricht der Boden unter Euch weg. Dreht Euch schnell um und springt aus dem Verschlag heraus, um dem tödlichen Sturz zu entgehen. Klettert anschließend die Grube hinab und kriecht den Gang entlang. Nur so entkommt Ihr dem gefährlichen Schwingbolzen. Im nächsten Abschnitt warten zwei Eismonster auf den Tod. Steigt die Leiter hoch und schwingt Euch per Peitsche in den kleinen Stollen. Um der Steinfalle dort ein Schnippchen zu schlagen, erpeitscht Ihr Euch einfach aus sicherer Entfernung den **achten Schatz**. Fahrt anschließend mit dem Aufzug nach oben und setzt den 'Seal Key' in die Tür ein. Wollt Ihr sicher auf die andere Seite gelangen, lasst Euch zunächst an der Kante hinab, hangelt nach links und hüpft auf die Plattform unter Euch. Springt



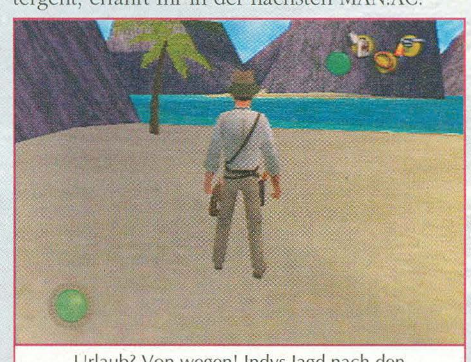
Der schnellste Weg in den Nachbarturm führt mit ein paar Sprüngen über die Lampenhalter links.

geradeaus auf die zweite und von dort auf den nächsten Balken. Die Plattform vor Euch ist eine Falle. Kein Problem: Mit etwas Anlauf springt Ihr einfach direkt auf den Balken dahinter. Im anliegenden Raum schnappt Ihr Euch den Schlüßel und zerballert die Spinne. Überspringt erneut den Fallen-Balken, erklimmt nach der Landung den Pflock rechts von Euch und hüpft von dort auf den nächst höheren. Von hier springt Ihr an die Hangelkante an der Wand und lasst Euch auf die Holzplattform ganz rechts fallen. Springt auf die zweite Ebene und lasst Euch dort an der anderen Seite runter. Hüpft zwei weitere Podeste hinab und peitscht Euch wieder auf die andere Seite. Springt die nächsten beiden Podeste entlang und nutzt erneut die Peitsche, um über eine tiefe Schlucht zu gelangen. Vom erhöhten Pflock links springt Ihr mit einem gewaltigen Satz auf die gegenüberliegende Seite. Kraxelt die Podeste hoch, bis Ihr in einer Wand einen versteckten Steinblock seht. Schiebt ihn zunächst ins Innere, um **Schatz Nr. 9** zu erhalten, und anschließend heraus. Klettert nach oben auf das Steinpodest und schnappt Euch die merkwürdige Blumenzwiebel. Na, erschrocken? Das rasselnde Gatter lässt sich mit dem vorhin gefundenen Schlüssel öffnen. Ignoriert die auftauchenden Soldaten und hüpft einfach ins Wasser, welches Euch gratis in den Raum mit der Statue trägt. Zieht Euch auf den Balken im Giebel, springt rüber zur rechten Ebene und drückt den Knopf. Zurück auf dem Balken springt Ihr nun aufs linke Podest und klettert die Leiter hinauf. Folgt dem Gang links um die Treppe herum und zerschießt das Fenster in der verschlossenen Kammer. Öffnet per Knopfdruck die andere Tür, erledigt das Eismonster in der Bibliothek und zerstört das Fenster am Ende. Der Soldat auf dem Hausdach ist schnell erledigt, hangelt anschließend an der Kante nach rechts und steigt in das Zimmer, dessen Scheibe Ihr vorhin zerschossen habt. Setzt in die goldene Schale die Blumenzwiebel ein, verlasst den Raum durch die Tür und geht zurück in die Wasserfall-Halle. Stellt Euch auf dem Dachbalken auf die Fußmatte und peitscht Euch zum verschlossenen Fenster an der Wand. Nach einer Sequenz schnappt Ihr Euch die gewachsene Pflanze. Mit dem Grünzeug eilt Ihr zurück zu der alten Dame, die Euch nach der Verjüngungskur zum Dank den Levelausgang offenbart. Nach einer Rutschpartie steht Ihr einem mehr als übellaunigen Obermotz gegenüber.

### Endgegner 1: Das Eismonstrum

Mit konventionellen Ballermännern kommt Ihr dem Eismonster nicht bei, spart Euch also die wertvolle Munition. Die Angaben der Himmelsrichtungen beziehen sich immer auf Euren Standort nach der Rutschpartie als südlichem Fixpunkt. Lauft in das Gebäude gleich links von Euch und schnappt die Heilkräuter. Zieht Euch anschließend am Eis hoch und zerrt den Block mit dem Gesicht aus der Wand. Spurtet nun in das Haus im Nordosten. Eilt die brechenden Planken entlang, über die Brücke und springt im nächsten Gebäude zum Ausgang. Die kaputte Brücke führt Euch zurück in das Haus, in dem Ihr den Steinblock herausgezogen habt. Folgt nun dem freien Weg ins Nachbargebäude und springt im Inneren über die drei Eisplattformen nach oben. Am Alligatorkopf schwingt Ihr Euch mit der Peitsche über die Schlucht und springt an der Kante erst im allerletzten Moment ab, um die Tür zu erreichen. Nehmt das Maschinenteil mit, bevor Ihr über die Rutsche wieder nach unten rauscht. Packt das Teil aus und gebt dem Eismonster dreimal Saures. Gewonnen! Der Ausgang verbirgt sich hinter dem geborstenen Eisblock, der nach einer Streicheleinheit mit dem mächtigen Artefakt den Weg freimacht.

Wie's mit Indy und der 'Infernal Machine' weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Urlaub? Von wegen! Indys Jagd nach den Maschinenteilen ist noch lange nicht beendet.

# GIB DIR DEN WAHNSINN!

## JETZT MIT 3 NEUEN PRÄMIEN

**WIRBST DU EINEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR VÖLLIG KOSTENLOS EINE VON DREI TOLLEN PRÄMIEN!**




Cheat-System für PSone (oder PS2 mit PS-Spielen). Schmummeln wie die Profis und dazu Speicher für 120 Spielstände!




Damit spielt der Dreamcast problemlos jede MP3-CD ab. Die Software ermöglicht die Erstellung von Playlists und mehr.




Cheat-System für den Gameboy mit über 500 vorgespeicherten Cheats für Topspiele & Pokemon. Mit Eingabemöglichkeit!

**Ganz einfach:** Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du schnellstmöglich, sobald der neue Abonnent seine Abo-Rechnung bezahlt hat.

**Als neuer Abonnent sparst du ebenfalls:** Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlst du nur 60,80 Mark – ein ganzer Zehner weniger!

## ABO-HOTLINE

## 089/85709145

### Abo per email

maniac@pan-adress.de

### Abo per Fax

089/85709131

### Abo im Internet

www.maniac-online.de

### Abo per Post

Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

### FÜR DIE PRÄMIE

**ICH** habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

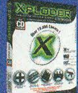
NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

**Ich will folgende Prämie:**



**XPloder CD 9000**
KOSTET IM HANDEL 40 MARK!
Für PSone & PS2. 10.000 Cheats sind gespeichert plus Eingabemöglichkeit.

**MP3-Player für Dreamcast**
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Perfekt: Mit dem Dreamcast die neusten MP3-CDs problemlos abspielen.



**X-Ploder Fun für Gameboy**
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Schummelmodul für alle Gameboy-Modelle. Action-Replay-kompatibel.

### FÜR DAS ABO

**JA!** Ich will MAN!AC für ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht vor Ablauf bei pan-adress (Adresse links unten) kündige.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

**WIDERRUFSRECHT:** Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

**ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:**

☐ GEGEN RECHNUNG

☐ BEQUEM PER BANKEINZUG

**WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:**

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

# MDK 2 ARMAGEDDON

## PLAYER´S GUIDE, TEIL 1

Die Rettung der Welt kann anstrengend sein, auch wenn verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen: "MDK 2" beansprucht in jedem seiner zehn Level Geschicklichkeit und Gehirn auf's Äußerste. Mit unserer zweiteiligen Komplettlösung – die übrigens auch für die Dreamcast-Version verwendbar ist – vermeidet Ihr Frust und könnt das ideenreiche Action-Spektakel richtig genießen. *sf*

### Level 1: The Jim Dandy, Earth Orbit 8:59am

**1A: Aller Anfang ist leicht**
Nach dem freien Fall zum 'Alien Minecrawler' trainiert Ihr zunächst grundlegende Kurt-Aktionen wie Schweben, Granaten werfen oder Snipern. Letztere Fähigkeit kommt sogleich zur Anwendung: Wie so oft im weiteren Spielverlauf müsst Ihr auf einen Energieball schießen, um eine Türe zu öffnen. Im nächsten Raum ballert Ihr auf die Zielscheibe des Aliens, um die Barriere zu beseitigen und das Vieh infolge umzulegen. In der folgenden, riesigen Halle knallt Ihr zunächst von der Kante aus Aliens und Nester ab. Ganz unten findet sich ein Energieball, durch Snipern wird die Türe darüber geöffnet. Im letzten Gang vor dem Checkpoint macht Ihr Bekanntschaft mit fliegenden Geschützen.

**1B: Dicke Dinger**
Nach einem Kampf gegen ein paar Aliens und ein fliegendes Geschütz snipert Ihr den Energieball, um die Türe zu öffnen. Zudem sammelt Ihr Gegenstände und Health-Items ein. Am Ende des folgenden Gangs befinden sich zwei Laserkanonen – snipert sie aus gebührender Entfernung. In der Halle holt Ihr Euch den Unsichtbarkeitsmantel und benutzt diesen gleich beim ersten dicken Außerirdischen. Den zweiten Fettsack erledigt Ihr mit den zuvor eingesammelten Granaten vom linken oberen Steg aus. Nun noch schnell auf den in der Mauer versenkten Ball scharf schießen, um die Türe zu öffnen. In dem gigantischen Saal macht Ihr zunächst die fliegenden Geschütze nieder, anschließend werden sechs Energiebälle beschossen, um den Ventilator in der Mitte zu aktivieren. Kurt spannt den Fallschirm aus und fliegt dem nächsten Checkpoint entgegen.

**1C: Weitsprung kommt vor dem Fall**
Kurt steht nun auf einer Plattform hoch über den Wolken – bewegt Euch mit Bedacht, um nicht in den Tod zu stürzen. Als erstes werden sämtliche angreifenden Raumschiffe mittels Maschinengewehr ausgeschaltet. Nun benutzt Ihr die herumliegenden Mörsergeschosse für das Sniper-Gewehr. Die gegenüberliegende Plattform ist von einer gläsernen Käseglocke geschützt: Stellt Euch an den Rand der Plattform und feuert eine Mörserladung nach schräg oben. Im Sniper-Modus könnt Ihr im kleinen Fenster links oben die Flugbahn des Geschosses verfolgen; trifft es in die obere Öffnung der Glasglocke, wart Ihr erfolgreich. Nach dem Zerbersten des Hindernisses erledigt Ihr auftauchende Aliens und fliegt dann zur Plattform. Die nächsten zwei Plattformen säubert Ihr auf die gleiche Methode, die Ventilatoren nutzt Ihr zum Schweben. Auf der folgenden Ebene geht Ihr eng an der Wand entlang rechts um die röhrenförmige Struktur und durchwandert den Gang, wobei Ihr die Laserkanonen durch Snipern ausschaltet. Auf der anderen Seite rausgekommen, schwebt Ihr zum Ventilator und lasst Euch in den nächsten Abschnitt treiben.

**1D: Hanz**
Nun werdet Ihr mit dem riesigen Geschütz des Endbosses Hanz konfrontiert. Bleibt auf der oberen Ebene der Plattform, damit die Aliens, die sich unten herumtreiben, Euch nichts anhaben können. Nun geht Ihr in den Sniper-Modus und zoomt auf die Mitte des Geschützes. Dort seht Ihr vier Energiebälle, die durch Beschuss ausgeschaltet werden. Während dem Zielen und Schießen müsst Ihr ständig links/rechts strafen, um nicht von den Laserstrahlen des Schiffs getroffen zu werden. Nun erscheint ein einzelner Ball, der auf die obige Methode ausgepustet wird. Jetzt ist der Boss verwundbar – snipert ihn ein paar mal, um den Unhold aus seiner Kanzel herauszulocken. Er springt auf die untere Ebene und ist nun mit der Kreislauftechnik und dem Maschinengewehr zu erledigen.


Während Ihr in die Mitte des Schiffs zoomt, solltet Ihr ständig hin und her strafen.

## Grundlagen

**KEIN FALSCHER EHRGEIZ:** Egal, wie erfahren Ihr als Spieler seid, wählt den einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade. Auch im 'Easy'-Modus habt Ihr reichlich Arbeit vor Euch – trotz genereller Schwächung der Feinde und Stärkung Eurer Protagonisten.

**WER 'STRAFT', LEIDET NICHT:** Erlernt und übt von Anfang an die 'Strafe'-Technik. Egal, ob Kurt, Max oder Dr. Hawkins, über die Schultertasten im Kreis um die Feinde herumzulaufen und dabei gnadenlos zu feuern, ist fast immer eine ideale Methode, keine oder wenig Lebensenergie zu verlieren. Ist kein Platz zum Kreisen, bewegt Ihr die Spielfigur zwischen Deckung und offener Schussbahn hin und her. Mit Dr. Hawkins verschanzt Ihr Euch hinter Kisten und nutzt das Abprallverhalten der Toastscheiben zum tödlichen Bandenspiel.

**SCHIEßT SCHARF:** Verlasst Euch in der Rolle Kurts so oft wie möglich auf das Scharfschützengewehr: Aus sicherer Entfernung lassen sich viele Probleme schnell und sauber lösen.

### Level 2: Alien Orbiter, Earth Orbit 10:10am

**2A: Vierfache Feuerkraft**
Nach einer 2D-Geschicklichkeitseinlage findet Ihr Euch in der Rolle des Max auf dem 'Alien Orbiter' wieder. Im Anfangsraum lassen sich drei Wände zerschießen – links und rechts vom Ausgangspunkt gibt's nach Gefechten mit Aliens und Laserkanonen eine Uzi, eine Schrotflinte und eine Autobatterie (= Lebensenergie) abzugreifen; allerdings lohnt die Anstrengung für die paar Items kaum. In den nächsten Raum kommt Ihr durch Zerballern der Wand, an der das zerstörte Raumschiff liegt. In der Halle werden zunächst die rot blinkenden Alarmanlagen links und rechts ausgeschaltet. Anschließend müsst Ihr in den Räumen links und rechts vorne die Deckengeneratoren zerstören, um eine Wand am Ende der Halle zu öffnen. Während dieser Aktionen wehrt Ihr Euch munter Eurer Haut gegen attackierende Aliens.

**2B: Immer geradeaus**
Es folgt ein weiter Marsch, während dem Ihr mit etlichen Außerirdischen, Robo-Froschhüpfern und zerschießbaren Wänden konfrontiert werdet. Nach einem Gang, der mit Lasergeschützen gespickt ist, gelangt Ihr auf ein weites Feld. Die Zerstörung dreier Aliennester öffnet eine Türe am rechten Ende der Ebene.

**2C: Fliegen und Fluchen**
Jetzt wird's etwas schwieriger: Max sammelt seinen Jetpack ein, das nötige Flugbenzin gibt es an der Zapfsäule. Nun fliegt Ihr nach oben durch die Schleuse: Die vier Laserkanonen macht Ihr am besten (und munitionssparendsten) durch ständiges Strafen an der Wand und gleichzeitiges Ballern platt. Auf diese Weise müssen zwei weitere Schleusen überwunden

werden. Ihr solltet stets die Füllung des Tanks im Auge haben und bei Bedarf vorsichtig von Ebene zu Ebene zurück zur Zapfsäule springen. Nach der dritten Schleuse folgt ein Raum mit drei Plattformen an der Seite und einer erhöhten in der Mitte. Erledigt von einer der unteren Plattformen aus sämtliche Aliens und Nester, Strafen bewahrt Euch vor größerem Schaden. Tankt dann bei der Zapfsäule nach und legt Euch nicht mit den Gegnern auf der Mittelplattform an, sondern fliegt gleich eine Schleuse weiter nach oben. Nach den drei folgenden Laserkanonen/Strafe-Einlagen kommt Ihr wieder in einen Raum mit drei Plattformen. Die grüne Tür führt Richtung Levelausgang. Nehmt Euch in Acht vor den Lasergeschützen im folgenden Gang und weiteren Alienhorden.

**2D: Verdienter Applaus**

Ihr befindet Euch in einen hohen Raum, in dem einige Plattformen schweben. Hier hüpft Ihr unter dem Jubel der Alienzuschauer Euren Weg nach oben. Unter der Kuppel schwebt in der Mitte eine Zapfsäule – der Jetpack wird durch geschicktes Sprung-Knopfdrücken und -loslassen im Flug voll betankt. Nun folgen nochmal drei Schleusen mit Geschützen, durch eine der drei Türen im obersten Raum gelangt Max endlich zum letzten Checkpoint.

**2E: Der Feuerball**

Der Boss besteht aus einer Kugel, die Lichtstrahlen und Flammengeschosse wirft. Beballert zunächst die fünf grünen Bereiche, dann die Kugel selbst und letztlich den kleinen, leuchtenden Ball. Weicht durch Strafen den schmerzhaften Strahlen aus – ansonsten droht kaum Gefahr. Um Batterien einzusammeln, könnt Ihr auch in den unteren Hallenbereich fliegen.




Ballert auf die fünf gelbgrünen Stellen und meidet den Lichtstrahl

## Level 3: The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42am

**3A: Trautes Heim, Glück allein**

Ihr startet mit Doc Hawkins in dessen Quartier. Nehmt die Limos (= Heiltränke) aus dem Kühlschrank, aufzusammelnde Handtücher und scharfe Soße lassen sich zu Molotov-Cocktails kombinieren. Auf der Brücke findet Ihr ein Klebeband, in der Toilette kommt Ihr nach einem wahrlich explosiven Geschäft in den Besitz des Händetrockners und einiger Stangen. Kombiniert diese zu einem Laubgebläse und geht zur Lounge. Die Aliens pustet Ihr mit Eurer Erfindung zum Ende der Halle, wo Euer fleischfressender, grüner Untermieter auf den Snack wartet. Zum Dank für die Mahlzeit taucht die Pflanze Euren Toaster in radioaktive Flüssigkeit.

**3B: Ein Sturz kommt selten allein**

Im Raum mit dem Röhrensystem geht Ihr über die erste Strebe zur Mitte und an der Wand entlang nach links. Lasst Euch auf die Röhre und anschließend auf eine weitere Strebe fallen, von der aus Ihr den Riss mit dem Klebeband flicken könnt. Nun greift Ihr Euch das Stromkabel und bastelt aus diesem und den Stangen eine Leiter. Diese lässt sich auf den blinkenden Bodenplatten anwenden. Nun folgt ein anstrengender Lauf über Streben und Röhren, bis Ihr in einen weiteren Raum gelangt. Hier werden einige Aliens zunächst mit dem Atom-Toaster ausgeschaltet, anschließend hüpft Ihr auf die kurze Strebe zur Rechten, dann auf die etwas höhere links davon. Nun geht's über die Wandstreben und den oberen Rand zum Ausgang. Hier springt Ihr rechts runter, lauft die Strebe entlang und gelangt schließlich zum Checkpoint.

**3C: Noch mehr bodenloser Ärger**

Lauft rechts an der Wand bis zur Strebe, springt darauf und dann zum höher gelegenen Träger in der Mitte. Nun auf die Wandstrebe links und von dort weiter, bis Ihr zum Aufzug gelangt. Oben angekommen, springt Ihr an die Wand, lauft rechts hinter dem Aufzug vorbei und lasst Euch durch Strafen auf die Strebe und dann anschließend auf die darunter liegende Röhre fallen. Von dieser aus springt Ihr zum Ausgang. Es folgen einige weitere Balance-Akte.

**3D: Schuppige Hilfe**

Links von der Raketen-Halle geht es in einen Raum, in dem Ihr ein Fischglas und ein Feuerzeug findet (waghalsige Forscher dürfen letzteres gerne mal verwenden...). Den Fisch schüttet Ihr in die vergitterte Bodenöffnung nahe des Checkpoints. Nun müsst Ihr in der Rolle von Chuckleberry Finn durch ein dunkles Höhlensystem schwimmen, um einen Schalter zu finden. Es empfiehlt sich, die Helligkeit des Bildschirms hochzudrehen, damit Ihr Euch trotz Düsternis zurecht findet. Nehmt jeweils die Abzweigungen auf der rechten Seite, um zum Ziel zu gelangen, nehmt Euch dabei vor Minen und Raubfischen in Acht. Nach Aktivierung des Schalters öffnet sich die hintere Hallenwand. Erledigt Aliens und Nester aus der Ferne.

**3E: Von wegen frische Luft**

Hinter den Kisten befindet sich ein äußerst zäher Alien, nutzt abprallende Toastscheiben, um ihn ohne Schaden auszuschalten. Nach dem Exitus des Dicken betätigt Ihr den Schalter an der hinteren Wand links. Nun muss alles schnell gehen: Eine geöffnete Schleuse zieht den Doc gen All. Sobald Ihr automatisch den Magnet aufgesammelt habt, benutzt Ihr das Klebeband mit diesem, um am Boden haften zu bleiben. Gegen den aufkommenden Sauerstoffmangel hilft das Fischglas. Nun müsst Ihr ein gutes Stück außerhalb des Raumschiffes zurücklegen. Bewegt Euch im Zickzack, um den Bomben des angreifenden Fluggeräts auszuweichen.

**3F: Balloons for Brains**

Nun nehmt Ihr's mit dem Endgegner auf: Betätigt zunächst den nahe gelegenen Schalter, lasst Euch auf die andere Seite der Halle teleportieren, benutzt den dortigen Schalter und marschiert dann zum roten Knopf am Boden. Steigt drauf, sobald der Boss sich in der Nähe des Energiestrahls aufhält – ein mächtiger Blitz schmilzt des Gegners Lebensleiste. Wiederholt den Vorgang, bis Mr. Brain alle ist.




Auf den roten Knopf steigt Ihr erst, wenn sich der Außerirdische in Strahlnähe befindet.

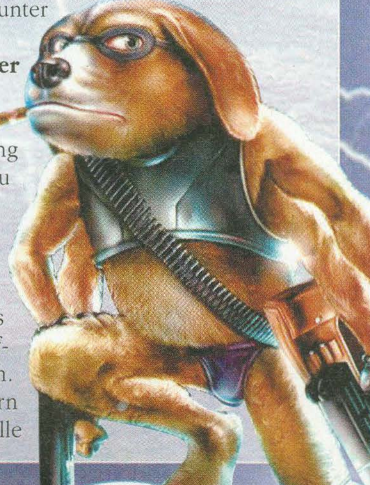
## Level 4: Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50am

**4A: Nur für Scharfschützen**

Ihr beginnt mit Kurt in einem kleineren Raum. Holt Euch das Sniper-Shield, zerschießt die große Glaswand und erledigt die zwei dicken Aliens mit aktiviertem Schild im Sniper-Modus. Sollte Euch das nicht gelingen, könnt Ihr auch einfach im Raum vor der Öffnung strafen und aus allen Rohren feuern. Links auf der folgenden weiten Ebene befindet sich ein weiterer Dicki, der auf die übliche Methode umgenietet wird. Bleibt immer in Bewegung, um nicht von den herumschwirrenden Raumschiffen getroffen zu werden. Am Ende der Ebene befindet sich eine weitere Glaswand, schießt sie auf, um über einen Gang in einen großen Raum zu schweben. Ihr landet auf einem riesigen Triebwerk, fliegt in die blaue Einbuchtung des zweiten und schaltet via Sniper die Aliens und das Nest aus. Der Energieball unter dem Monstergenerator öffnet eine Türe. In der folgenden, gigantischen Halle solltet Ihr erst sämtliche weißen Kugeln (fliegende Geschütze) via Sniper ausschalten. In der Mitte der Halle wird der Ventilator durch Snipen des darunter liegenden Energieballs aktiviert. Lasst Euch nach oben treiben und landet auf der Ringplattform. Hier schweben vier Energiebälle hintereinander – snipert diese flott von links nach rechts und springt über die kurzfristig erscheinenden Plattformen. Bevor es auf den nächsten Ventilator geht, muss dieser von der letzten Plattform aus durch Snipern des darunter liegenden Balls aktiviert werden. Seht nach oben: Von den drei Bällen im Blickfeld snipert Ihr den mittleren. Nun flott den Schirm ausgespannt und nach oben und zur erschienenen Plattform schweben. Jetzt beschießt Ihr den Ball in Richtung des Ventilators, springt zur temporären Plattform und aktiviert den Ventilator durch den darunter liegenden Ball.

**4B: Alles in der Schwebe**

Um zum oberen Ausgang der Röhre zu gelangen, nutzt Ihr die drei fliegenden Energiebälle, die Kurts Fallschirm Auftrieb verleihen. Durch Snipern werden die Bälle



angehalten: Stoppt einen Ball in Augenhöhe, die anderen beiden jeweils etwas darüber. Nun kann Kurt zur nächsten Ausbuchtung hoch fliegen. Durch Snipern setzt Ihr die Bälle wieder in Bewegung und wiederholt das Spiel, bis Ihr am oberen Ausgang angekommen seid. Das fliegende Geschütz kann erst vom vorletzten Stop aus erledigt werden. Vorsicht: Im folgenden Gang warten hinter einer Türe vier Selbstschussanlagen, die durch Snipern in Kombination mit Links/Rechts-Strafen ausgeschaltet werden.

**4C: Tanz um Dein Leben**

Von der Kante aus seht Ihr einen dicken Alien unter Euch und einen weiteren links oben. Mit der Chaingun und Strafen wird zunächst dieser ausgeschaltet, den Feind unten beharkt Ihr von einer sicheren Position nahe der Kante aus. Die Türe rechts eröffnet einen verwirrenden Raum mit einigen Lebensmitteln, wollt Ihr Euch den Stress sparen, nehmt Ihr gleich die linke Tür. Ihr kommt in einen Saal – die weit entfernt stehenden Aliens werden auf gewohnte Weise ausgeschaltet, das Robot-Wesen legt Ihr dauerhaft nur durch einen gezielten Scharfschuss auf den Kopfbereich um. Nun geht's auf eine Bühne, auf der Kurt vor drei Aliens tanzen muss. Nachdem Ihr durch kontinuierliches Strafen im Scheinwerferlicht eine flotte Sohle aufs Parkett gelegt haben, tötet Ihr die Zuschauer und lauft durch die in der Rückwand erschienene Türe. Hier werden auf der großen Ebene die drei Aliennester vernichtet, um das Tor am Levelausgang zu aktivieren.

**4D: Tanz auf dem Vulkan**

Nun müssen drei dicke Bösewichter erlegt werden, anschließend fliegt Ihr mit dem Fallschirm dank warmer Vulkanluft in einen Geheimraum und holt Euch Energie, Granaten und einen Unsichtbarkeitsanzug. Ein Fall in die Lava bedeutet Euer sofortiges Aus. Durch Tür und Gang geht's nun an die Kante eines Saales, die vier Selbstschussanlagen könnt Ihr relativ ungefährdet durch Snipern lahmlegen (auch die direkt unter Euch, so Ihr nahe am Rand steht); ein dicker Alien wird ebenfalls aus der Deckung getötet. Nun lasst Ihr Euch nach unten fallen und sucht unter dem Ventilator Deckung. Von hier aus wird der zweite Außerirdische erledigt, ein Ball aktiviert den Ventilator. Schwebt nach oben. Der Gang links von der Röhre, aus der Ihr in den Raum kamt, führt zum nächsten Checkpoint.

**4E: Um die Ecke geschossen**

Fliegt über dem Graben nach rechts in den Luftstrom, holt Euch die Spezialgeschosse und schwebt zu dem nahen Gang. Dort stellt Ihr Euch auf das kleine Podest und sucht im Sniper-Modus die lila Zielscheibe an der gegenüberliegenden Wand. Schießt mit der Prallmunition auf die Mitte der Markierung, um den Energieball rechts um der Ecke zu treffen. Auf der linken Seite des Grabens wiederholt Ihr die Prozedur. Nun könnt Ihr zum gegenüberliegenden Raum fliegen und dort das Nest ausschalten. Einen Gang mit einigen Laserkanonen weiter trefft Ihr auf Oberboss Shwang.

**4F: Shwing Shwang**

Nachdem Ihr in einer Zwischensequenz Max im Raum in der Hallenmitte befreit habt, attackiert Euch Shwang abwechselnd mit Feuerbällen (weicht durch Strafen aus) und seiner wuchtigen Hand (begebt Euch kurz in die Luft). Zielt mit dem MG auf Shwangs rote Brille. Nach einigen Treffern bröckelt das Gebäude und ein Teil des Bodens weg. Nun müsst Ihr Max durch Ballern auf Shwangs Hand aus der Umklammerung des Riesen retten. Nutzt im Sniper-Modus das Schild, um die Aufgabe möglichst unbeschadet zu überstehen. Ist Max erlöst, schwingt er sich auf Eure Seite und Ihr snipert in Folge auf die Energiebälle, um eine Strahlenkanone auszulösen. Steht Shwang richtig, habt Ihr ihn nach einigen Treffern erledigt.



Bei der Befreiung von Max solltet Ihr Euch durch das Sniper-Schild schützen

## Level 5: Jim Dandy, Earth Orbit 2:47pm

**5A: Immer schön bergab**

Nach einem kurzen 2D-Geschicklichkeitstest holt Ihr mit Max im Startraum die zwei Uzis und schießt das Bodengitter in der Mitte auf. Springt runter, nehmt Euch vor den Hüpferlingen in Acht und ballert das Gitter an der Wand weg. Im nächsten Raum, in den Ihr Euch fallen lasst, schaltet Ihr die Laserstrahlen durch die Zerstörung der vier Schalttafeln ab – dabei weicht Ihr den Strahlen durch Hüpfen aus. Sucht nun schnell nach einer Bodenöffnung am äußeren Rand und springt eine Ebene tiefer. Über weitere zerstörbare Bodenöffnungen geht es einige Stockwerke tiefer bis in einen größeren Raum. Erledigt das Nest und die Aliens und zerballert das Gitter in der Mitte. Unten angelangt findet Ihr eine Batterie, über ein Wandgitter kommt Ihr weiter. In der Bibliothek erledigt Ihr das fliegende Monster, sammelt die Uzis ein und lauft nach rechts weiter. Nach ein paar Gefechten zwischen Bücherregalen kommt Ihr vor einer verschlossenen Türe nicht mehr weiter – greift Euch die Batterie, zerschießt das Wandgitter auf der rechten Seite und marschiert durch den Gang zum Checkpoint.

**5B: Schnelle Brüter**

Hinter zwei Wandgittern holt Ihr Euch Uzis, das dritte führt in einen hohen Raum mit grünen Brutkammern. Mit den fliegenden Monstern solltet Ihr Euch nicht lange aufhalten – es kommen ständig Neue. Sucht hinter den vier Brutanlagen nach einer Schalttafel. Wenn Ihr sie zerstört, erscheint eine schwebende Plattform, über die Ihr eine Ebene höher kommt. Das Ganze wiederholt sich zwei mal, bis Ihr unter der Kuppel durch ein weiteres Wandgitter flieht. Springt im nächsten Raum vorsichtig die Röhre abwärts, bis Ihr an die Gabelung kommt, die Ihr aus Level 2 kennt. Bewegt Euch nun zur Toilette, erledigt die Aliens und ballert links der Kloschüssel die Wand auf.

**5C: Folgt der Zapfsäule**

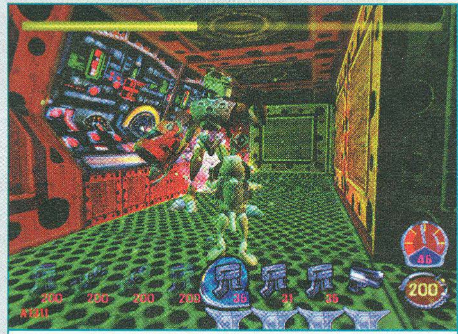
Ihr befindet Euch nun in einem verzwickten Gangsystem – sucht es ab, um Batterien und Waffen einzusammeln. In einem rotschimmernden Bereich liegen ein paar Gatling Guns, sobald Ihr diese einsackt, bricht der Boden weg. Ihr fallt in einen Lagerraum: Kämpft nicht gegen das halbe Dutzend Aliens, da diese stets neu entstehen; sucht stattdessen die düstere, linke Ecke des Raumes auf, wo Ihr einige Kisten hochklettert. Hier findet Ihr ein Wandgitter, über das Ihr in den nächsten Raum gelangt. Springt zu Aliens und Kisten hinab und entwischt durch die brüchige Wand links, die Ihr aufballert. Ihr steht nun auf einem Stahlträger innerhalb einer tiefen Röhre. Kümmert Euch nicht um die Waffen in der Mitte, sondern springt nach links, wo ein Stück unterhalb an der Wand ein weiterer Träger auszumachen ist. Hüpft über die jeweils unterhalb folgendenen Streben bis zum Boden. Im angrenzenden Gang findet Ihr Energie, Waffen und einen Jetpack. Jetzt wird's anstrengend: Eine Zapfsäule steht vor Euch. Sobald Ihr betankt seid, fliegt diese in eine große Halle, deren Boden von radioaktiven Schleim bedeckt ist. Ihr müsst der Zapfsäule nachfliegen, ohne den Schleim zu berühren oder wegen einem leeren Jetpack abzustürzen. Nach ein paar Runden landet Ihr unterhalb einer Röhrenöffnung; tankt voll und fliegt nach oben (am besten so geschickt, dass Ihr noch so viel Benzin wie möglich übrig habt).

**5D: Der Müll weist den Weg**

Steht die Tanknadel bei etwa 15 Einheiten, so kommt Ihr relativ einfach durch diesen Teilabschnitt. Sobald die Brücke unter Euren Füßen wegbricht, nutzt Ihr den Jetpack, um zur anderen Seite des Gitter-Ganges zu kommen. An dessen Ende schießt Ihr einen Durchgang frei, lasst Euch nach vorne fallen und geht durch die Tür. Habt Ihr nicht genug Benzin, so geht Ihr rückwärts auf die Brücke, bis sie wegbricht. Lasst Euch nach vorne fallen, um auf der Riesenröhre zu landen. Nun müsst Ihr über den schwimmenden Müll und die Ölfässer zur anderen Seite hüpfen, wobei Ihr zudem von Aliens genervt werdet. Ein wirklich hartes Stück Jump'n'Run-Arbeit.

**5E: Bad Max**

Der Levelboss Bad Max ist schnell erledigt: Nach der Zwischensequenz verfolgt Ihr den bösen Hund in das Innere des großen Raumschiffs. Hier findet Ihr eine Batterie, die kurze Zeit nach dem Aufsammeln wieder erscheint. Beballert den Boss ohne Rücksicht auf Verluste und holt Euch stets frische Lebensenergie.



Soll Bad Max nur wie ein Wilder feuern: Im Gang rechts von Euch gibt's eine Batterie.

## GAME BUSTER

*Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben. Die Haarfarbe des vierten Obermotzes zu manipulieren ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.*

### FINAL FANTASY 9

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Keine Zufalls-kämpfe | D003952C 0079 |
| | 8003952E 1000 |
| Volle HP im Kampf | D00BDBE0 0028 |
| | 800BDBE0 0000 |
| | D00BDBE0 0000 |
| | 800BDBE2 0000 |
| | D00F3478 0004 |
| | 800F347A 0000 |
| | 80108F24 270F |
| | 80098668 270F |
| | 80108FF4 270F |
| | 80098B10 270F |
| | 801090C4 270F |
| | 80098FB8 270F |
| | 80109194 270F |
| | 80099460 270F |

### MORT THE CHICKEN

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Alle Levels | D0099086 0001 |
| | 30099086 0012 |
| Energie | D0025846 0043 |
| | 30025846 0042 |
| Ein Küken | D004DAF2 2442 |
| | 3004DAF0 0006 |

### FINAL FANTASY 9

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Volle MP im Kampf | D00B95D0 002A |
| | 800B95D2 0000 |
| | D00BD8FC 0002 |
| | 800BD8FE 0000 |
| | D00BDA44 002A |
| | 800BDA46 0000 |
| | 80108F26 270F |
| | 8009866E 270F |
| | 80108FF6 270F |
| | 80098B16 270F |
| | 801090C6 270F |
| | 80098FBE 270F |
| | 80109196 270F |
| | 80099466 270F |
| ATS-Anzeige voll | 80108F28 1720 |
| | 80108FF8 19A0 |
| | 801090C8 1900 |
| | 80109198 1720 |

### SNOCROSS CHAMP.

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Viel Geld | D01FB776 0032 |
| | 801FB776 03E8 |
| Start in letzter Runde | D012DBC2 8011 |
| | 8012DBEA 0002 |

### SPEC OPS

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Unendl. Waffen | D001A16C FFFF |
| | 8001A172 0000 |
| | D001A310 FFFF |
| | 8001A316 0000 |
| | D001ECAC FFFF |
| | 8001ECB2 0000 |
| | D001ED04 FFFF |
| | 8001ED0A 0000 |
| | D001ED5C FFFF |
| | 8001ED62 0000 |
| | D001EDB4 FFFF |
| | 8001EDBA 0000 |

### STREET FIGHTER ALPHA 3

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Spieler 1: | |
| Energie | 801942D8 0090 |
| Max. Power | 801943CA 0090 |
| Max. Guard | 80194488 0050 |
| Taunts | 8019436A 0001 |
| Spieler 2: | |
| Energie | 80194720 0090 |
| Max. Power | 80194812 0090 |
| Max. Guard | 801948D0 0050 |
| Taunts | 801947B2 0001 |

## PROFI TIPP

# Star Wars Starfighter



Dank LucasArts und EA tummeln sich eifrige Sternenkrieger nun auch auf der PS2 im Episode-1-Zeitalter: Damit der Einsatz als "Star Wars Starfighter" nicht zu schwer fällt, hat MAN!AC zahlreiche nützliche und witzige Cheats für Euch ausgegraben, die alle im 'Codes'-Menüpunkt aktiviert werden. *us*

**GIB MIR ALLES:**
Wollt Ihr Euch die Arbeit sparen und gleich zu Beginn sämtliche Missionen und Raumschiffe (darunter u.a. Darth Mauls schnittigen Jäger) direkt freischalten, gebt Ihr OVERSEER ein.
Nicht zur Wahl stehen dabei die Zweispieler-Aufträge, aber auch das ist kein Problem: Diese werden kurzerhand mit ANDREW aktiviert. Wollt Ihr dagegen nur den berüchtigten experimentellen 'N-1 Fighter' in Euren Hangar stellen, genügt der Cheat BLUENFS.

**GIB MIR DIE MACHT:**
Um unverwundbar zu sein, benutzt Ihr MINIME. Keine Angst, wenn Eure Energie trotzdem abnimmt: Ein letzter Sicherheitsrest bleibt trotzdem immer erhalten.

**GIB MIR DIE KAMERA:**
Reichen Euch die beiden Standardperspektiven nicht, aktiviert Ihr DIRECTOR. Nun lassen sich im Spiel mit der Select-Taste mehrere Ansichten durchschalten und mit R1 zoomen. Wollt Ihr dagegen einfach nur mal im Blindflug rumgondeln und die Cockpiteinblendungen loswerden, bewerkstelligt Ihr das mit NOHUD.

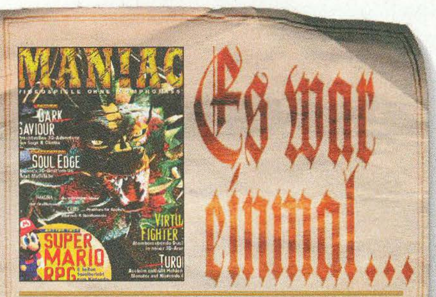
**GIB MIR DAS CHAOS:**
Für ein Flugerlebnis der etwas anderen Art benutzt Ihr den Namen vom Episode-1-Quälgeist JARJAR. Damit kehrt sich die Steuerung Eures Raumschiffes um, was ähnlich lästig ausfällt wie das konkurrenzlos nervtötende Alien der Filmvorlage.

**GIB MIR DAS FROHE FEST:**
Aktiviert Ihr WOZ als Code, bewundert Ihr eine obskure FMV-Sequenz mit dem wohl merkwürdigsten Weihnachtsgruß der jüngeren Videospielgeschichte.

**GIB MIR NOCH MEHR:**
HEROES, PLANETS und SHIPS führen Euch zu mehreren Galerien mit Konzeptzeichnungen und Vorab-Artworks. Gebt Ihr SHOTS, SIZZLE oder HOTEL ein, landet Ihr für kurze Zeit in einem schlichten 'Default'-Bildschirm. Die Entwickler haben sich gleich doppelt unter den Codes TEAM und CREDITS verewigt, während SIMON ein obskurer interner Gag ist, dessen Witzgehalt dem gewöhnlichen Star-Wars-Fan wohl auf ewig verborgen bleiben dürfte.



Was verbirgt sich wohl hinter dieser Tür? Wer 'WOZ' als Codewort eingegeben hat, erfährt die überraschende Auflösung.




## MAN!AC vor fünf Jahren

Auf Geisterjagd mit Edward Carnby: Im Testteil der Ausgabe 5/96 gruselten wir uns im zweiten Teil von "Alone in the Dark" auf PSone und Saturn. Auch sonst blickten Sega-Fans einer rosigen Zukunft entgegen: Mit "Dark Savior" und "Story of Thor 2" kündigten sich die hoffnungsvollen Nachfolger gefeierter Mega-Drive-Hits an, als Importe begeisterten "Gungriffon" und "Panzer Dragoon 2". Nintendo-Anhänger waren entzückt über die ersten vielversprechenden Animationsstudien von Dinokiller "Turok". Zuviel verprochen wurde auf der Cebit '96: Messethema Nr.1 war das Internet, doch entgegen vollmundiger Ankündigungen wurden weder das 14.4er-Modem fürs CDi, noch Bandais Online-fähige Pippin-Konsole hierzulande veröffentlicht.

## DAS JÜNGSTE GERICHT

Anoop Shekar (Assisant Producer, Volition)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

### 1. Extreme Paintbrawl
(HEAD GAMES, 1998)

"Obwohl der 'Paintball-3D-Shooter' eigentlich noch gar nicht fertig war, landete er in den Verkaufsregalen. Die tragische Konsequenz: Grauenhafte Optik, vorsintflutlicher Spielablauf und eine Gegnerintelligenz, die vom Stern der Vollidioten zu stammen schien. An diesem Machwerk ist einfach alles außergewöhnlich schlecht."

### 2. Half-Life (dt.)
(VALVE, 1999)

"Nicht, dass ich Valves Ausnahme-Ego-Shooter nicht mögen würde – dummerweise wird mir beim Genuss solcher 3D-Spiele aber immer speiübel. So war ich ständig hin und hergerissen, immer tiefer in die schauerlichen Geheimnisse des Black-Mesa-Konzerns vorzudringen oder auf der Toilette Erleichterung zu suchen."

### 3. Skydive
(ELECTRONIC ARTS, 1999)

"Auf der Packung wurde damit geprahlt, dass die interaktive Fallschirmspringer-Simulation mit Macromedia (einer Software, die man zum Erstellen von Präsentationsvideos nutzt) entwickelt worden war: Im Spiel schaute ich mir dann prompt pixelige Digifilmchen an und schlug mangels Steuermöglichkeiten stets tödlich am Boden auf."




## ANZEIGEN-GALERIE

### WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Ein menschlicher Arm steckt im schleimigen Schlund eines fetten Oktopus', bäh. Was bei westlichen Gemütern Ekel hervoruft, scheint im Land der aufgehenden Sonne zu fruchten: Vom Hass auf Tentakelmonster angestachelt, ließen die Japaner "Extermination" auf Platz 2 der Charts einsteigen.




## ERSCHEINT AM 2. Mai

Nächsten Monat schlagen nicht nur die Bäume aus, auch die verfaulten Zombies langen wieder kräftig zu: PS2 und Dreamcast werden von **Resident Evil: Code Veronica X** heimgesucht – auf welcher Konsole metzelt sich's besser? Zudem widmen wir uns dem PS2-Action-Horror **Devil May Cry**. Für die komplette Horror-Dröhnung sorgen schließlich die Import-Tests von **Illbleed** (Dreamcast) und **Castlevania Chronicles** (PSone) sowie die PAL-Tests von **Alone in the Dark – The New Nightmare** und Evil Dead: Hail to the King (beide PSone). Weniger gruselig aber nicht minder spannend geht's bei Segas Kopfgeldjagd zu: Wir nehmen die erste spielbare Version des Mammutprojekts **Headhunter** unter die Lupe. Rennspiel-Fans mit PS2 in der Garage fiebern einer fortgeschrittenen **Gran-Turismo-3**-Fassung sowie den Tests von **Formel 1 2001** und Crazy Taxi entgegen. Darüber hinaus berichten wir live aus Nippon von der **Tokyo Game Show** und nehmen den Game Boy Advance samt der japanischen Starttitel unter die Lupe.




## JAPAN TOP 10



| Platz | Titel / Genre | Hersteller / Termin |
|---|---|---|
| 1 | Dragon Quest Monsters 2 | Enix |
| | Rollenspiel | nicht bekannt |
| 2 | Extermination | Sony |
| | Action-Adventure | 2. Quartal |
| 3 | Sister Princess Limited Edition | Media Works |
| | Adventure | nicht geplant |
| 4 | Zelda: Mystical Acorn – Earth | Nintendo |
| | Action-Adventure | nicht bekannt |
| 5 | Pilot ni Narou 2 | Victor Interactive |
| | Flugsimulation | nicht geplant |
| 6 | Zelda: Mystical Acorn – Time&Space | Nintendo |
| | Action-Adventure | nicht bekannt |
| 7 | Pocket Monster Crystal | Nintendo |
| | Rollenspiel | nicht bekannt |
| 8 | Zone of the Enders | Konami |
| | Mech-Action | bereits erschienen |
| 9 | Fever 4 Sankyo | ICS |
| | Glücksspiel | nicht geplant |
| 10 | A-Train 2001 | Artdink |
| | Simulation | nicht geplant |